先取り・最新ゲームソフトカタログ全170本一挙紹介！

GAME ぴあ

TVゲーム｜アミューズメントスペース｜マルチメディア

ゲームぴあ

Vol.4

機種別最新ゲームカタログ

映画を超えたエンターテインメント

『ジュラシック・パーク』
『パトレイバー2 ザ・ムービー』
『スーパーマリオ・魔界帝国の女神』ほか
押井守インタビュー●ネットワーク犯罪と戦争

特集 CD-ROMを知りつくす、ハード&ソフト大全集

デジタルパラダイス！

CLOSE UP
レーザーアクティブが生み出す映像新世界
93上半期・人気のゲームミシュラン14
夏休みとっておきアミューズメント情報
テーマパーク／アミューズメントスポット／恐竜スペシャル

INPUT
OUT
IN
ACCESS
INTARACTION
CD ROM
MULTIMEDIA
ON

pia mooks 680 YEN


どこまで強くなるのか。

FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

FOCA

3D クォータービュー



Super F1 CIRCUS 2™

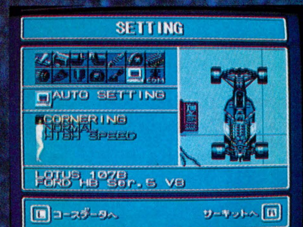
スーパー エフワン サーカス2

スーパーファミコン用ソフト

'93年7月発売予定

予定価格 9,500円(税別)





タイムアタックGP開催決定！

スーパーファミコン用ソフト「スーパーF1サーカス2」を購入された方、全員にチャンス！ タイムアタックモードでここぞと思われる各コースのタイムラップをビデオに収録して、ビデオテープを送って下さい。集計は第1戦から第16戦まで各コースでの順位からワールドチャンピオンシップのGPを決定します。全戦参加するのもよし、自信のある1つのコースでチャレンジするのもよし。GP上位者には豪華賞品をプレゼント。

みなさんの参加をお待ちしています。

ユーザーサポート (06)353-5353 月〜金 AM9：00〜12：00 PM1：00〜 5：30

本社 大阪市北区天神橋1丁目12番9号 〒530

東京事業所 東京都港区六本木3丁目4-7 KY六本木ビル2F 〒106

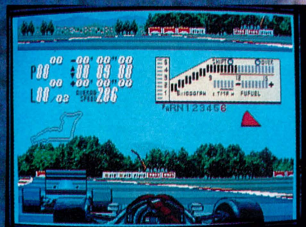
FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

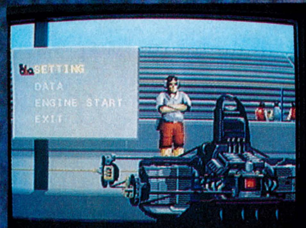
FOCA

3D ドライバーズアイ V

F1 CIRCUS CD

エフワン サーカス CD



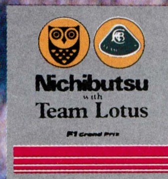




メガドライブ メガーCD専用

'93年7月発売予定

予定価格8,800円(税別)







Nichibutsu
日本物産株式会社

Nichibutsuは1993年F-1世界選手権・
全戦においてチームロータスをスポンサードします。

COVER-VISUAL 近藤佐千子 ／GWENAEL NICOLAS

CONTENTS



ALeX-WORLD

INTERACTIVE MOVIE

CD+AD:G&Co.+EXPRESSIONS



●製作：㈱エンボディメント・フィルムズ／㈲アズ・エンタテインメント・プランニング／ぴあ株式会社 ©1993 Embodiment Films, AS Entertainment Planning & PIA

●㈱エンボディメント・フィルムズ 〒153 東京都目黒区目黒2-10-8 第2アトモスフィア青山3F TEL:03-5496-4831 FAX:03-5496-4830

DIGITAL・PARADISE
1993 GAME-PIA SPECIAL EDITION #1
CD-ROM MEDIA REVIEW

デジタル・パラダイス！

CD-ROMを知りつくす、ハード＆ソフト大全集

家庭用ゲーム機、パーソナル・コンピュータの世界でディスク媒体に対応した
機種が続々と登場してきた。まさに『マルチメディア・プレーヤー』
の戦国時代だ。その主流を占めるのは見慣れたサイズのCD-ROM。
どのマシンも一般家庭への普及を前提としている点ではみな同じで
どこかでエンターテインメント・プラットフォームとしての特性を強調している。
10年間TVゲームが培ってきた新しい情報感性に対して、拡大されたメモリーと
パワーアップしたCPUはどんな世界をみせてくれるのだろう。
ひとまず「日本語で楽しめる」を前提に
今どんなマシンでどんなソフトが楽しめるのか。
最新情報を交えてディスク・メディアの新時代を見渡してみよう。

MEDIA

動きだしたマルチメディア革命

Text by　山名尚志

今年、１９９３年は二つの意味で記憶される年になりそうだ。一つは、１９８３年に発売された任天堂のファミコンの10周年、その最盛期を記念する年として。そして、もう一つは、ファミコンに代表されるゲームの時代から、本格的なマルチメディア・エイジへの転換が始まった年としてである。

このうちファミコン10周年は、意外な方面から大きく祝福されることになった。ハリウッドによる「スーパーマリオ・ブラザーズ」の映画化が完成。今年夏には日本でも大きく公開されることになったのだ。

ハリウッドと言えば、改めていうまでもなく、映画や音楽を通じて、世界のエンターテインメントを引っ張っている大本山である。そのハリウッドの目玉作品として映画化される、それだけスーパーマリオというキャラクターは世界的にメジャーなものになっているし、その背景にある日本のゲーム文化も巨大化している。

だが、どんなものにも永遠はありえない。日本やアメリカばかりか、ヨーロッパ、そして第三世界をもほぼ掌中に収めつつあるファミコン帝国の場合もまた然り。その牙城を崩しそうな動きも、また、今年初めから明らかになり始めているのだ。

３DOの衝撃

１９９３年初めに公開され、４月には日本でのお披露目を終えた、３DOインタラクティブ・マルチプレーヤー。家電の王者松下電器産業とジョージ・ルーカスの持つゲームハウスであるエレクトロニック・アーツ。ハードとソフトの二人の巨人が満を持して発表したマルチメディア・プレーヤーが、この、３DOだ。

32ビットCPUを心臓部としたCD－ROMXAのプレーヤーである３DOは、動画や音声の処理の面では、標準的なマッキントッシュ・パソコンをも上回る再生能力を持つ。しかも定価は10万円を下回る見込み。つまり３DOは、ゲーム機並みの価格と操作性で普通のパソコンを上回るマルチメディア性を実現してしまっているのだ。

従来、本格的なマルチメディア・ソフトは、パソコン、それもマックのハイエンド機種などの限られた高価格機種でしか楽しむことのできないものだった。しかし、３DOは、こうしたソフトを一気に誰もが手に届くものとしてしまう。マッキントッシュを中心に実験的に広がって来たマルチメディアの世界が、ファミコン並の普及を遂げる可能性を持ったわけだ。このマシンが、パソコン業界、ゲーム業界に与える影響の大きさがわかるだろう。しかも、３DOによる革命は、これだけには終わらない。

マルチメディアのセカンド・ステージへ

３DOには、実は、マックやウィンドウズなどのマルチメディア・パソコンにも標準装備されていない機能が二つ備わっている。一つは、CG用の専用チップ、もう一つはマルチメディア通信用のモデムである。

この頃よく耳にするバーチャル・リアリティ（VR）。この技術の核は、「ユーザーの操作に応じて、ユーザーの視点から三次元のCGをリアルタイムに作っていく」という点にある。このことにより、あたかも架空の世界の中に入り込んだような感覚＝仮想現実を展開していくわけだ。このVRを実現するために何より重要なのが、CG専用の高速演算チップ。３DOは既にVRに向けての第一歩を踏み出しているのである。

３DOの持つもう一つの機能である通信モデムは「インタラクティブTV」という言葉に結びついている。完全双方向で、能動的に番組の中に視聴者が入っていくことのできる未来型テレビ放送。日本では、夢のまた夢、

UTION

MULTI

といった扱いを受けているが、アメリカでは既にCATV会社や電話会社が近い将来の実現へ向けて着実に実験に取り組みつつある。そして、実は、3DOの背景には、松下やルーカスだけではなく、世界最大の電話会社AT&Tが控えているのである。

つまり、3DOの射程は、単に大量の画像／音声情報を取り扱う、というマルチメディアの入口に止まっているものではない、ということだ。その先には、バーチャル・リアリティ、そしてインタラクティブTVというマルチメディアの第二ステージが控えている。

肉薄する他メーカー

本格的マルチメディアの普及ということを越えて進みつつある3DO。既に「任天堂の次は3DOだ」と決めてかかっている気の早い向きもたくさんいる。

しかし、事態は未だ予断を許さない。3DOが発売される来年、'94年から'95年をターゲットとして、他にも多数のマルチメディアのハードが発売される可能性が高いからだ。

まずパソコンの分野で言えば、マックのみならず、ウインドウズ・マシンでも急速にCD－ROMの普及、OSのマルチメディア対応が進んでいる。既にアメリカでは、CD－ROMの普及が年間二百万台ペースとなって来ており、完全に定着したといってもいい状況にある。日本でも、マックの急激な売上増、そして王者NECのCD－ROM、WINDOWS3・1への完全対応と、パソコンのマルチメディア化への流れは急激だ。また、富士通は、FM－TOWNSでCD－ROMメディアに先行したメリットを生かし、家庭のテレビに繋いで楽しめる廉価版マルチメディア・パソコン「マーティ」を新製品として投入じている。

こうしたパソコン側からの流れの中で注目されるのが、IBMとアップルが共同出資したカレイダ社によるスクリプトX。マックとIBMのマシンの区別をなくしてしまうマルチメディア用共同記述言語だ。特にカレイダ社に「家電」メーカーでもある東芝、日立などが参画していることを考えると、この言語を基盤とし、パソコンの世界と連携した何らかのマルチメディア・プレーヤー、つまり3DOの対抗機種が近々発売される可能性は高い。

そしてゲーム・メーカーがいる。もろに市場競合が起こるゲームマシンの販売メーカー、セガや任天堂等は、当然対抗機種を準備しているはずだ。実際、各社の現地法人は、「3DOと対抗できる機種をすぐにも発表する」とアメリカの雑誌に対してコメントを寄せている。この他、レーザーディスクを基盤に、アナログ技術の面からマルチメディアに迫ろうとしているパイオニアのレーザーアクティブ、そしてCD－ROMXAの技術では先端を走っているソニーのプレイステーション構想と、市場に参入しそうなマシンは多数ある。

マルチメディアの世紀へ

'94年から'95年にかけては、まさにマルチメディア・プレーヤーの戦国時代となりそうだ。恐らく、ハードの機能面での差はさほど大きくはならないだろう。むしろ決め手となるのは、どれだけ魅力的なソフトをマシンに合わせて用意できるかどうかということ。ゲームでも、よくありがちな写真やビデオの切り貼りめいたものでもなく、マルチメディアでなくては表現できない新しいタイプのソフト。こうしたソフトの存在こそが、マシンに最大の市場競争力を与えるものとなる。

今からおよそ一世紀前、1895年に映画はその産声を上げた。当初はハード技術が先行し、フィルムや映写機のメーカーによる支配（＝エジソン・トラスト）が行われた映画界だが、ハリウッドの誕生と共に、支配力は完全にソフト側へと移っていった。ハリウッドが、そのソフト制作能力で、世界のエンターテインメントをリードする時代が到来したのだ。

映画誕生から丁度百年後に始まることになったマルチメディアの世紀でも、事態は同じ推移を辿りそうだ。来世紀までには数千万台以上の普及を遂げそうなマルチメディア・プレーヤー。そして、その普及の鍵を握り、どのマシンが勝ち残るかを決定するだけではなく、確実に最大の利益を上げそうなマルチメディアのソフト・メーカー群。これらのマルチメディアの世紀を引っ張っていく第二のハリウッドは、このソフト・メーカーの中から出てくるに違いない。

REVO

NEW PRODUCTS INFORMATION

「光ディスク」が市場に登場して10年余りがたつ。この間、CDやLDなど主にAV分野でハイクオリティな音楽・映像再生装置として発展してきた。が、ここ数年はこの技術を生かしたタイトル制作のノウハウが成熟。新たな市場を作りそうな勢いになっている。ゲーム、電子出版、データベース、そしてこれらを統合したものとしての「マルチメディア」市場だ。AV家電、ゲーム、パソコンメーカーがこぞって新機種や専用機を発売する今年はまさに「マルチメディア元年」と言えるかもしれない。

「この夏リリースされる光ディスク・プレーヤーの新機種」

Laser Active

パイオニアは'93年1月、マルチメディア情報家電の新規格「レーザーアクティブ」を発表。8月にも対応するプレーヤーとソフトを発売する。

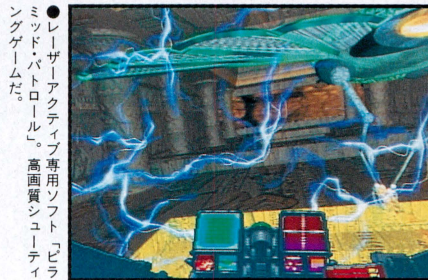
これはレーザーディスクと同じ光ディスク(20cmと30cm)に、高画質・高音質のLDフォーマットのデータと、CD-ROM並みのデジタルデータを記録したもの。デジタルの部分は、セガ及び日本電気HEと業務提携して両社のゲーム規格を応用した。「MEGA-LD」「LD-ROM²」という二つのタイプの「レーザーアクティブ・ソフト」が登場することになる。



●パイオニア「レーザーアクティブ」本体。「MEGA-LD」「LD-ROM²」などの専用パックは、前面左下部より装着する。本体価格は9万円以下になる予定。

膨大なアナログ資産を活かせるマルチメディアの新規格

それぞれのフォーマットに対応したソフトを再生するには、LDプレーヤー本体にコントロールパック(本体と同時発売)をアドインする。「MEGA-LD」パックを装着すると、レーザーアクティブタイトルのほかにメガCD、メガドライブ、CD-Gソフトも再生できる。同様に「LD-ROM²」パックではCD-ROM²、PCエンジン、CD-Gも再生可能。アナログ映像とデジタルグラフィックスとの合成や、検索性の優れた高画質グラフィックデータベースなどが簡単に実現でき、ゲームを始めさまざまなマルチメディアタイトルに応用


●レーザーアクティブ専用ソフト「ピラミッド・パトロール」。高画質シューティングゲームだ。


●心理クイズ仕立ての「悪魔の審判」。「ピラミッド・パトロール」とともに詳細は、P44を参照。

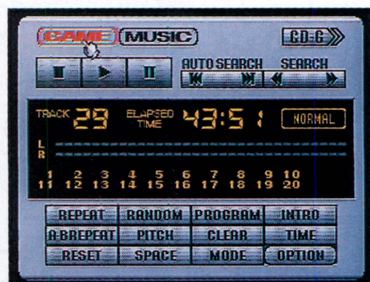
夏から来年にかけて目が離せない、マルチメディアの周辺情報

★米3DO社が投入する「インタラクティブ・マルチプレーヤー」は、テレビにつなぐCD-ROMプレーヤー。今年1月に発表された。従来のゲーム機の50倍のスピードでイメージ処理を行ない、10万色以上で秒間30コマの三次元フルアニメをフルスクリーンで再生するという、ものすごいスペックである。そのためにCPUは32ビットRISC、画像処理用には専用チップを2つ使う。ゲーム機能の他にも、音楽用CD・フォトCDを再生したり(以上標準装備)、オプションでビデオ編集機能やMIDI対応装置まで用意してい

PHOTO:David Maung



●3DO社の「インタラクティブ・マルチプレーヤー」。筐体のデザインやパッドの形はさらに改善が加えられる。



●使い易くなった初期画面。ゲームやミュージック、CD－Gとディスクのタイプを自動認識してくれる。

家庭で手軽に楽しめるマルチメディア。その実現を目指して、国内の大手AVメーカー２社が相次いで新機種を市場に導入する。レーザーアクティブはパイオニアの持つLD技術に、ゲームメーカーのデジタル技術を融合したもの。一方、ビクターのワンダーメガは、ゲームマシンにＡＶ的なセンスを持ち込んだものだ。新製品が新たなユーザーを獲得し、市場を拡大することができるか…。

される可能性を持っている。

気になるソフトだが、ハード導入時に6本のオリジナルタイトルが登場する予定。三次元ＣＧとシューティングゲームを合体させた「ピラミッド・パトロール」、インタラクティブ・ムービー、パーティクイズをはじめ、アダルトものまで盛りだくさんだ。

WONDER MEGA

コードレスパッドで機能性向上、しかも安くなって新登場



●デザイン一新の「ワンダーメガ（RG－M2）」。標準装備のコードレスパッドに別のパッド（コード付）をつなぐことで、二人プレーでも本体からはコードレスでゲームが楽しめる。定価：59800円。

ＡＶメーカーとしてゲーム業界に参入して1年あまり。ビクターの「ＷＯＮＤＥＲ ＭＥＧＡ」が多機能・高画質・高音質という特徴は残したまま、さらに使い易くなって7月2日に登場。「この1年間に蓄えたノウハウ、そしてユーザーからの要望はほとんど反映させた」（広報部）と言うように、カジュアルなデザイン、Ａ4ファイルサイズのコンパクトボディ、そして何よりもコードレスパッドの標準装備など、必要十分なコストパフォーマンスのアップが計られている。また本体と同時に発売される電子出版タイトル用の検索ソフト（カートリッジ）を使えば、辞書やデータベースなど豊富な市販ソフトを利用できる。

兄貴分に当たる従来機（ＲＧ－Ｍ1）同様、カラオケ機能やＳ出力端子はそのままだ。変更点はＣＤ部の蓋がボタン開閉になったこと、メガドライブ部のカートリッジ装着感がよりソフトになったこと、そしてコードレスパッド回りの工夫などだ。また初期画面のデザインや、画面上のアイコンボタンの操作性も向上している。ＣＤの種類は自動判別し、それに合った初期画面を表示する。なお、今回、ＭＩＤＩへの拡張など削除された機能もある。

パッドのデザインやボタン配置も洗練され、6ボタンとファンクションボタンとを組み合わせることで、複雑な操作もほとんどマニュアルレス。さらにパッドから、テレビとビデオのソースの切り替えや音量調節、ゲームのリセットができるなど、ビクターらしいリモコンへの気配りも随所に見られる。





●電子出版表示用カートリッジ「ワンダーライブラリー」（定価9900円を予定）で、ぴあの電子出版タイトル「シネマクラブ93年版」を検索。

THE RUMOR

る。これで本体を700ドル位にするというから驚きだ。すでに内外で100社以上のソフトハウスが、対応ソフトを作っているという。プレーヤー製作は3ＤＯ社に出資している松下電器（米国松下）で発売は北米で年内、日本は来年以降。6月には日本法人が成立されているはずだから、具体的なソフトの話題も身近になってくるだろう。

★任天堂の噂のＣＤ－ＲＤＭゲーム機は8月ぐらいに何らかの発表がありそう。ただ「そういう計画があって、夏ぐらいには出したい」（広報部）という一方「ファミコンのハード的な能力を使い果たすのに約7年。そしてスーパーファミコンが登場した。まだまだスーファミでやることはたくさんあるのに、あえてＣＤ－ＲＯＭにする理由が見つからない、という声が社内にあるのも事実」と言っており、微妙なところ。スペックなど公式に発表したことは一度もないそうだ。

★ＦＭＶ（Ｐ15参照）対応のＣＤ－Ｉプレーヤーを松下電器が4月のＣＤ－Ｉフェアで参考出品していた。「ＭＰＥＧ1」というデジタル動画の圧縮技術を使い元データを約100分の1にして、一枚で動画74分と「ＣＤに近い」音声データを収録するというものだ。3ＤＯ社のプレーヤーも発売する松下電器。さてＣＤ－Ｉプレーヤー市場にも参入するか…？



●映像は100分の１、音声は最大38分の１にまで圧縮しているFMV機能付きのCD－Iプレーヤー（松下電器製）

テレビにつなぐ マルチメディア

テレビは最も家庭に普及した「情報端末」。今年はそれにつないでマルチメディアの主導権を握ろうという新製品、廉価商品の発売が相次いでいる。「テレビ前」というプラチナシートを手に入れ、魅力あるソフトで家庭の中に浸透していく製品は？　今年前半に発売されたものを中心に紹介しよう。

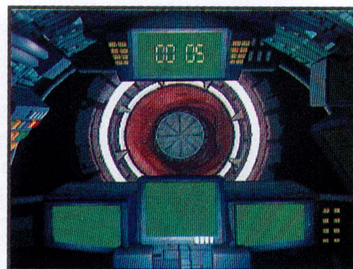
NEW PRODUCTS INFORMATION

FM TOWNS MARTY

パソコン資産で一気にマルチメディア 情報家電の最前列に踊り出たマーティ



●ゲーム機のパッドのような入力装置を持つ「FM TOWNS MARTY」。付属のAVケーブルを使いテレビと接続。スイッチを入れCD－ROMをセットするだけで、自動的に内容が立ち上がるようになっている。定価：９万8000円



●ビデオとCGがドッキングしたマルチメディアシューティングゲーム「PSYGNOSIS'MICROCOSM」

「FM TOWNSマーティ」は、コンパクトなボディにCD－ROMドライブを内蔵した富士通の「情報家電」製品。「テレビにつなぐ情報ブレーン」というキャッチフレーズで今年2月に発売された。本体は32ビットCPUを持ち、別売りのキーボードやマウスを付ければ立派なパソコンなのだが、用途を考えると「再生」と若干のデータを記憶させておくマシンということになる。定価も10万円を切る設定で、タウンズで培ってきたマルチメディアタイトルの資産を手軽に家庭で楽しんでもらおうという位置付けだ。実際、「タウンズはパソコンマニアを中心とした個人ユーザーが6割、教育の現場が3割という比率なんですが、マーティはテレビのある居間で、家族みんなが楽しめることを目的にしています」と広報部では違いを説明。カタログなどでは、テレビにつなぐことを意識してか、各ソフトを「番組」と呼んでいる。



●マックでお馴染みのお絵描きソフト「KID PIX Jr.」（画面はFM TOWNSバージョン）

最初から300本近いタイトルを持つマーティ

タウンズ用に作られたCD－ROMソフトのほぼ半分に当たる、約210本はそのままマーティでも動く。またそれ以外でもブラウン管表示用に文字を大きくしたり、新たに作られたものを合わせると300本近いタイトルが、「マーティ用」として最初から存在していることになる。これは「ソフトがハードの普及を引っ張る」というハイテク情報家電業界の常識からすると、非常に恵まれた環境でのスタートだ。

マーティで楽しむソフトは大きく「教育・教養」と「娯楽」に分けられる。前者には「キッドピクスジュニア」のような幼児向きのお絵描きソフトから各種のマルチメディア図鑑、それに英会話ソフトなどの一般教養向けソフトがある。また後者は「おばあちゃんの知恵袋」（P35参照）などのホームバラエティ分野と「信長の野望覇王伝」「石見銀山殺人事件」「マイクロコズム」などのゲームが含まれる。またこの他にマーティは、音楽用CD（CD－DA）、絵の出るCD（CD－G）、EP－WING準拠の電子ブックの再生機能も持っている。

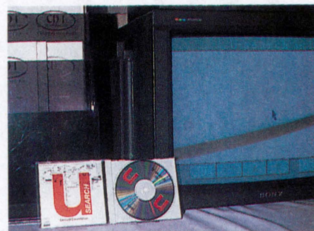
情報家電のシェア争いがいっそう激しくなりそうな今年後半。9万8000円はパソコンに比べれば安いが、「プレーヤー」としては微妙な値段。ただ、豊富なタウンズ資産でマルチメディアCD－ROMの楽しさを一般家庭に認知させる牽引車になることだけは間違いなさそうだ。

CD-I

付加価値も豊富な高性能マシン！ FMVの見せ方次第では大きく飛躍も

92年4月に登場したCD－Iは現在、フィリップスだけが国内で据置型の民生用プレーヤーを発売している。昨年暮れには定価を3万円ほど引き下げたが、ソニーや松下電気など、発売予定といわれている企業がなかなか商品化しない（ソニーは業務用のみ発売）ため、普及率では苦戦を強いられている。全世界で10万台という規模だ。

教育、音楽、趣味、娯楽、ゲームなど約80本（93年4月現在）のCD－I専用タイトルがあるほか、音楽用CDやカラオケCD、フォトCDも一つのプレーヤーで再生できる。この4月にはEP－WING準拠の電子ブックが読める検索ソフトも登場した。また年末には、FMV（フルモーションビデオ）という名称で、1時間以上の動画が再生可能になる（あらかじめ備わっているプレーヤーの拡張スロットにボードを追加。3万～4万円）など、ここにきてCD－I周辺はにわかに慌ただしくなっている。この夏に出る予定のFMVのデモ版いかんによっては、CD－Iが大きく飛躍する可能性もある。


●電子ブック検索ソフト「U－search」。定価：1万2800円。問合せ：☎045(301)4807


●CD-I初の全編アニメ作品「サイバーソルジャー写楽」93年9月発売予定。定価：7573円。問合せ：JIM☎03(3221)3088



●普及タイプのプレーヤー「CDI－205NP」。背面にFMVボード用の拡張スロットが用意されている。定価：11万5000円。フィリップスでは任天堂の一部のゲームキャラの、CD-Iでの使用権利を獲得。どのようにタイトルに登場させるか、現在検討中だ。

PCエンジンDuo-R

2万円も価格が下がって廉価版「Duo－R」登場

Duoとの大きな違いは、充電バッテリーパックやCDカバーロックなど、アウトドアでの利用を補助するいくつかの機能が削除されたことだ。ゲーム機能自体は変わらず当然Huカードスロットもあり、デュオ用のソフトは全く問題なく動く。

普及タイプを出すと、より幅広いユーザー獲得もテーマになる。まずはゲーム性を弱めたマルチメディア絵本「眠れぬ夜の小さなお話」（P31参照）をきっかけに、新たなマーケットの開拓に積極的に取り組んでいく予定だ。



●親子、若い女性をターゲットにした「眠れぬ夜の小さなお話」


●93年3月発売の「PCエンジンDuo－R」音楽用CD、絵の出るCDがかかるのもデュオと同じ。定価：39800円

MEGA-CD2

人気ゲーム機のダウンサイジング第2弾

Duo－Rから遅れること約1カ月。セガから「メガドライブ2」「メガーCD2」が発売された。それぞれ別売だが、メガーCD2を使うにはメガドライブかメガドライブ2が必要になる。価格は「2」どうしのセットで4万2600円。すべてのソフトがそのまま「2」でも動作する。

セガのマルチメディアソフトは、メガーCD2と同時発売の「スイッチ」。「すべての機械が狂った世界をキミが救う」というテーマのもと、1200シーン1000以上のギャグの洗礼を浴びつつ画面の中のスイッチを押しまくるという究極の「ビニールのプチプチ潰し感覚」ソフトだ。ゲームのセガらしくない、異色のアドベンチャーで勝負だ。


●メガドライブ2（左）がセットされた、メガーCD2本体。定価：〈メガドライブ2〉12800円 〈メガーCD2〉29800円


●メガドライブ2には新型6ボタンパッドが標準装備される。


●〈音楽〉谷啓〈声優〉ワハハ本舗という異色顔合わせの「スイッチ」。定価：8800円

マルチメディアパソコン最新動向

NEW PRODUCTS INFORMATION

Macintosh

本格的にCD−ROMドライブの普及に乗り出した本家マルチメディアパソコン

マックは昨年のIIvi、IIvxでデスクトップでは初めてCD−ROMドライブ内蔵モデル（オプション）を発表。CD−ROMを本格的に利用する環境作りに乗り出した。また今年2月に従来の価格体系とは明らかに異なる、非常にコストパフォーマンスの高い新製品6機種を発売した。256色表示、音声対応というCD−ROMタイトルの一般的な仕様は、もともとマックの標準スペックに合わせて決められたようなものだから、2月発表のどのマシンも機能的にはマルチメディアタイトルを再生する上で問題はない。ただカラークラシックのみ10インチのモニター（解像度は12インチ分だが）一体型なので、13インチサイズに画面固定したものが多いマルチメディアタイトルの再生には向かないだろう。

国内では'93年4月現在でサードパーティ製も含め、約7万台のCD−ROMドライブがマックにつながっているとアップル社では見ているが、その半数がこの半年間に普及したという。近い将来、CD−ROMドライブを全機種の7〜8割まで搭載したいというのがアップルの意向だ。このようにマルチメディアを手軽に楽しむためのインフラの整備は急速に進んできている。基本的なカラー表示機能や音声機能を標準で持ち、さらにドライブをつなぐSCSIボードまでも装備しているマックのマルチメディア環境は、他のパソコンに比べ数歩は先を行っている。現状ではマルチメディアタイトルはマック対応、またはまずはマックで製品化というものがほとんどである。

一方、ハードだけでなく組織的にもマックがマルチメディアの標準であることを示すため、'93年4月に「アップルマルチメディアプログラム」がスタートした。全世界規模で進められている計画で、昨年のアメリカに続いての実施である。これはアップルとしてのビジョンやテクノロジーを示すことで、マルチメディアビジネスの可能性や開発環境を提供していくものだ。定例的に何かをするというものではないが、開発ツールの紹介や独自製品の販売も行っていく。ビデオやCD−ROM、会報などが付いたスターターキット7万円を購入することで、個人・法人を問わず会員になることができる。



●マルチプラットホームを実現する「QuickTime for Windows」は現在、このプログラムでのみ入手可能。



●CD−ROMドライブの内蔵も可能な「セントリス650」。「クアドラ700」並みの性能を持つ。定価：56万8000円（HD160MB、CD−ROMなし）〜。モニター別売。



●LC（ローコスト・カラー）のコンセプトはそのままに、性能は格段とアップしたマックLCIII。性能はIIci並み。定価：26万8000円（HD80MB）〜。モニター別売。



●アップル純正CD−ROMドライブ「AppleCD300」。「300」は倍速（データ転送速度300KB／秒）を意味する。内蔵タイプもある。定価：148000円

M U L T I M E D I A



●CPU80486SX（クロック周波数25MHZ）を搭載した新98MULTI「PC－9821Ce」。S1とS2の2モデルがあり、S2モデルはハードディスク（120MB）にウインドウズ3.1Jをインストールして出荷される。15インチカラーディスプレイ、CD－ROMドライブ標準装備。256色表示、PCM録音・再生が可能で、FM音源やマイクも付く。S2は最初からメモリも5.6MB（S1は1.6MB）実装され、電源を入れればすぐに使えるようになっている。定価：37万8000円（S1、ハードディスクなしのモデル）、48万8000円（S2モデル）。



●5月に行われたNECのウインドウズ3.1J発表会。英語版ウインドウズ3.1用に開発されたマルチメディアソフトが98上で動いている。

ハードに最適化したOSでマルチメディアを引っ張ってきた「MACINTOSH」。シェアでは8割近くと圧倒的優位に立つMS－DOS系パソコン。今年はこの両陣営で大きな動きがありそうだ。マックは低価格路線とCD－ROMに力を入れ、MS－DOS上で動くWINDOWSはようやく日本でも本格的に普及しそうな様子。ここではマルチメディアタイトルを再生するパソコン環境という視点から、今年発売された新機種を見てみよう。

98&WINDOWS

ウインドウズ3.1の普及がカギとなるDOS系パソコンのマルチメディア環境

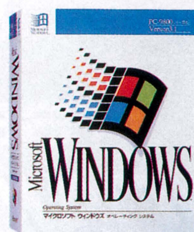
マルチメディア機能を標準でサポートするウインドウズ3.1の登場で、国内トップシェアのNECが本格的にウインドウズ対応の機種を発表した。'92年10月に発売した「98マルチ」の上位機（写真左）と、全ハードディスクモデルにウインドウズ3.1をインストールして出荷する「98メイト」である。発表会では、これらのモデル上で海外のマルチメディアCD－ROMを再生したり、動作を確認（保証ではない）したタイトル一覧を配るなど、「ウインドウズでマルチメディアを広めていきたい」というNECの意気込みを随所に示していた。

98マルチのウインドウズインストールモデルを購入すれば、CD－ROMドライブや256色表示、音声の録音・再生機能は標準装備だから、買ったその日からマルチメディアタイトルが楽しめる。まさにマック並みの環境が整ったと言える。サポートと日本語マニュアルのしっかりしたNECの本腰を入れたウインドウズ戦略で、国内市場は一段と活気が増す。国内のソフトハウスの大部分は、技術的なことよりも市場規模からウインドウズ版のマルチメディアタイトル開発を後回しにしてきた。今後はマックとウインドウズは同時開発が主流になるだろう。

なおNECは今回初めてCD－ROMでのウインドウズ供給も行うが、そこにはフロッピー版にはないフォントを3書体追加するなど、CD－ROMの普及をバックアップするようなサービスも展開している。



●タウンズ版の天体シミュレーションソフト「ハイパープラネット」のウインドウズ版。NECの発表会では98＋ウインドウズ3.1Jで動作していた。定価：12800円。問合せ：ダットジャパン㈱☎011(716)5301



●本家マイクロソフトからもNEC版とDOS/V版のウインドウズ3.1が発売された。



●120～510MBの8タイプのHD内蔵モデルすべてにWIN3.1Jをプレインストール出荷する新「98MATE」。定価：48万8000円～。

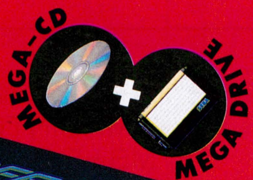
FM TOWNS

CD－ROM内蔵のハイパーメディアパソコン



●タウンズIIシリーズ最上位機種の「モデルHR」。定価：32万8000円～。

富士通は'89年に発売したFM－TOWNSでCD－ROMドライブを標準装備。早くから独自にマルチメディア環境を作り上げてきた。またそれと同時に「富士通ハイパーメディア開発センタ」を設立しソフトハウスを支援。現在までに600本を数えるマルチメディアタイトルを用意するに至った。'93年2月には、CPUに486SXを採用した高速マシン（モデルUR）を20万円台で発売。ウインドウズ時代にも十分対応できる体制を示している。



7月2日
堂々発売



Victor

JVC

※JVCは、日本ビクターの世界ブランドです。

Amusecation
遊んだ方が、わかりあえるね。

情熱。感動。サッカー。ビクターも応援します。



1993 FIFA/JVCカップ
U-17サッカー世界選手権大会を
特別協賛しています。

日本ビクターは1994
FIFA/ワールドカップUSAの
公式スポンサーです。

すべてがスゴい、高画質&高音質ゲームマシン。



これは便利でスピーディ!
6Bコードレス・パッド標準搭載

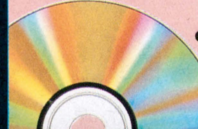
わずらわしいコードが消えた。しかもワンダーメガ本体のリセット&オンオフや、CDプレーヤーとしての基本操作、TV※のオンオフや音量調節までできるすぐれもの。※国内10社に対応。但しテレビによっては対応しない機種もあります。

メガCD・メガドライブソフト対応
一体型ゲームマシン

S端子からの鮮明映像と、高級CDプレーヤーに使用されている高音質用チップ搭載で、メガCD、メガドライブソフトの両方が大迫力で楽しめる、コンパクト薄型設計です。

いろんなCDが楽しめる
マルチメディア対応

ある時は手軽なCDグラフィックス・カラオケ機として。またある時は高性能なCDプレーヤーとして。そしてまたある時は、電子出版デコーダカートリッジ(別売)を使用して英会話やグルメ情報など、話題の電子出版ソフトが使えるデータマシンに。楽しみをどんどん広げてくれる、マルチメディア対応マシンです。



- メガCD&メガドライブゲーム
- CD-Gカラオケ
- 電子出版対応
- CDプレーヤー





+6Bコードレス+

WONDERMEGA 誕生

MODEL No.:	RG-M2	PRICE:	標準価格 59,800円(税別)

記入のうえ…[ビクターお客様ご相談センター] 東京:〒113 東京都文京区本郷3丁目14-7ビクター本郷ビル TEL.03-5684-9311 大阪:〒543 大阪市天王寺区小橋町10-16大阪ビクタービル TEL.06-765-4161 GM係へ。

日本ビクター株式会社

速撃6Bコードレスのワンダーメガにまかせろ

衝撃の映像でプレーヤーを魅了する、高速3Dシューティング!



- 4万画面以上の背景動画(最高15コマ/秒)。
- フラクタル手法やレイトレーシング、隕石などのランダムモデリングによるリアル映像。
- 分割軌道演算による精密な爆発シーンのポリゴン表現。

ワンダーメガの3つのCPUの
完全並列高速演算処理は、未知体験を約束する。
発売予定:今夏　予価:¥8,800(税別)
©1993 GAME ARTS











BGMもお祭りっぽくて楽しいぞ!



花のお江戸から宇宙まで。幕府に米軍、七福神、タヌキやタコまで入り交じったゴッタ煮シューティングだ/かわい〜い蘭末ちゃんの声は、高音質のワンダーメガで聞こう/

慶応遊撃隊

発売予定:8月　予価:¥7,400(税別)
©1993 VICTOR ENTERTAINMENT, INC.

香港から日本へと、ふたりの旅はさらに続く…

原作+オリジナルのストーリー、そしてMEGA-CDだけの新キャラクターも登場のロープレゲーム。パイと八雲の冒険は、高画質のワンダーメガで楽しもう/

聖魔伝説 3×3EYES(サザンアイズ)

発売予定:7月　予価:¥8,800(税別)
©高田祐三/講談社/ヤングマガジン
Video Game & Computer Program ©1993 SEGA



電子出版ソフトが使える、電子出版デコーダカートリッジ(RG-ED1)も近日発売!
標準価格9,900円(税別)

さらにMIDIで音楽も楽しめる、本格マルチアミューズメント・プレーヤー。
WONDERMEGA
RG-M1 標準価格82,800円(税別)
(ゲーム4種&カラオケ4曲の特製CD-ROMソフト1枚付)

SEGA



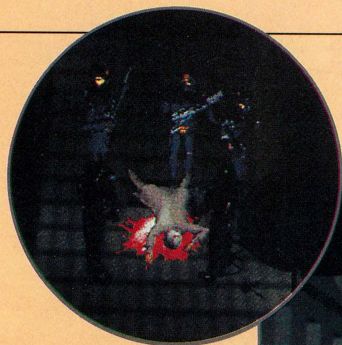


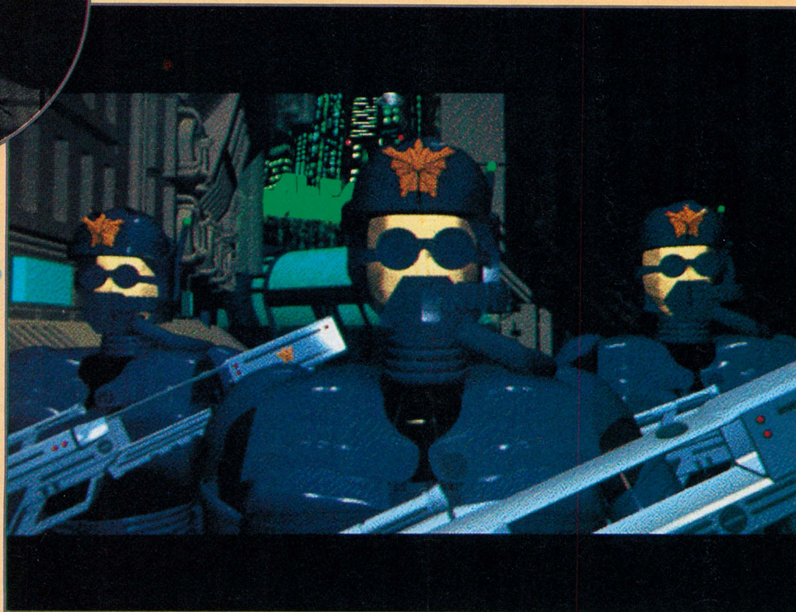
ワンダーメガは、メガCDとメガドライブ用カートリッジで、ゲームが楽しめます。

VICTOR CREATES IT.

●ビクターへのお問い合わせ、カタログ請求は、型名および住所、氏名、電話番号

ALeX-WORLD

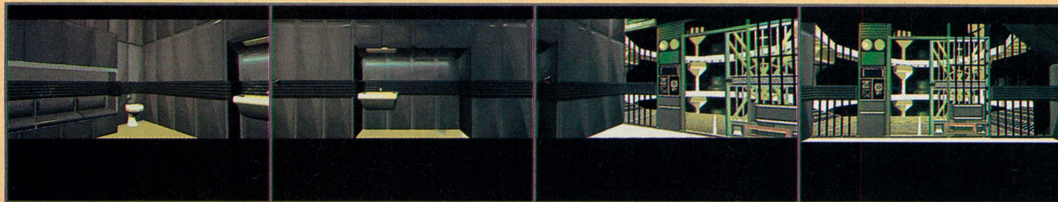




オマエを殺人の現行犯で逮捕する。

物語は突然の逮捕劇で始まる。つかまるのはもちろんキミだ。

Macintosh



●360度パーンは映画では当たり前の技法。でもこれをインタラクティブメディアでやってしまうというのは、実はスゴイことなのだ。

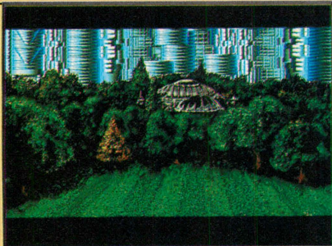
映画の主人公を仮想体験する、インタラクティブ・マルチムービー

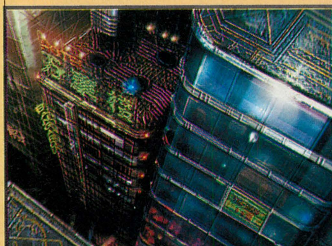
ALeX-WORLD（アレックス・ワールド）は映画並みの制作進行とスタッフ構成で開発された本格的なマルチシナリオ・マルチエンディングのCD-ROMシネマ。ほぼ全編が三次元のCGで作られ、映画的な動きや視点移動をよりスムーズに再現するため秒間8コマというアニメーションを多用している。マルチシナリオで展開する映画とはどんなものか、筋を追って簡単に紹介しよう。

ストーリーの導入は、主人公であるプレーヤーが殺人犯として逮捕されるというショッキングな場面。有無を言わせず留置場に入られるのだ。この段階から主人公の運命はキミ自身の中にある。そこで謎きのため、まずこの世界を理解する「努力」を始めなくてはならない。シーンは与えられるのではなく、プレーヤーの動きによってインタラクティブに作り出されていくからだ。ヒントはいくらでもある。マガジンラックから情報を集めるのもいい。警察の尋問に対し、積極的に質問を浴びせかけてみるのも手だ。そうこうしているうちに、「アレックス」と名乗るロボットがやって来て脱走を促す。誘いに乗るのも乗らないのもキミ自身の判断次第ではあるが、当然キミは外の世界に飛び出して冒険を始めるだろう…。こうしてマルチストーリーが展開していくのだ。

この作品は従来のマルチメディアタイトルの制作進行といくつか大きく違っている点がある。まずスタッフは、半数以上が映画畑の人間。彼らは最初から映画を作るつもりで、このプロジェクトに参加した。またシナリオには6名の名前がクレジットされているが、彼ら以外にもさまざまな分野の人の意見

CD-ROMの特長は、大容量のデータをインタラクティブかつランダムに処理できること。これを娯楽ソフトに応用するとどうなるか。映画的な主題をプレーヤー自身が主人公となって楽しむのであればマルチシナリオのムービーが可能だろうし、「参加性」を「ゲーム性」と捉えれば、より仕掛けの多い設定で「映画型」ゲームを作り出すことができる。既存のメディアの構成要素を含んでいるからといって、新たに登場したメディアが古いものを駆逐したり敵対関係になることはない。インタラクティブムービーは「共通の時間と結果を体験する」従来の映画とは別の形で、存在価値を主張している。

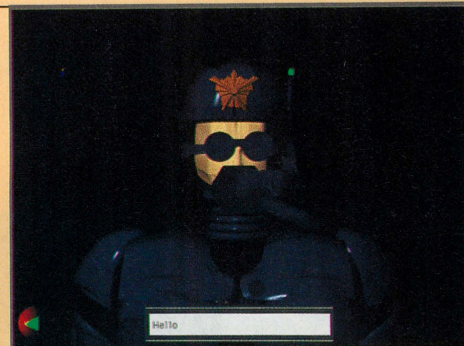






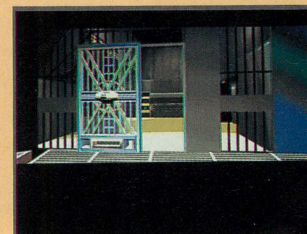
●→留置場に入れられていると、アレックスと名のるロボットがきて脱出を誘う。彼は仲間なのか敵なのか？ ここからが本格的なインタラクティブストーリーの始まりだ。
↑外の世界は東洋と西洋が融合したような不思議世界。この中で、危ない目にも遭い、また恋もする。そしてさまざまな人から情報を収集して、ストーリーを前に進めていくのだ。

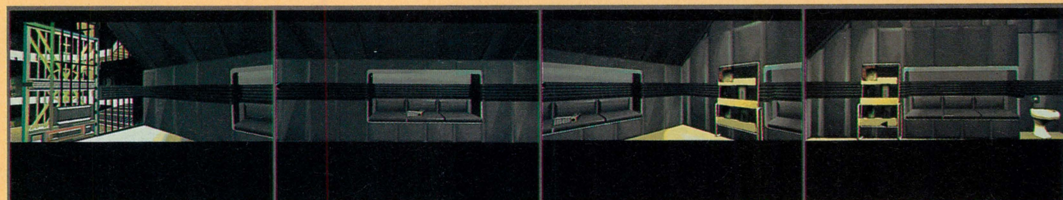
●→「ALex-WORLD」ではプレーヤーとの会話がスムースに成立するよう、相当多岐にわたる想定問答が用意されている。デモ版で作成された右のシーンを例にとって説明しよう。ダイアログボックスへの入力は「アレックスって何？」であろうが「アレックスワールドって何か教えて」であろうが「アレックスっていったい何だんねん」であろうが、同じ答えが返せるようになっている。これは「アレックス」や「何」にあらかじめキーワードが設定されていて、自動的に最適な答えを検索できるようプログラミングされているからだ。なお尋問に対する答えには3つの階層で判断する。まったく関係ない言葉が入力されれば、たしなめの言葉を返し、何となくストーリーと関係ありそうな言葉が含まれていると判断できる入力には、別の言葉にするよう促し、ストーリーの範囲内の入力なら、上記のような検索機能を使うというわけだ。
↘操作の基本はワンクリックで１歩前進。ドラッグすれば早足になる。また引き戸は、ドラッグしながら開ける。











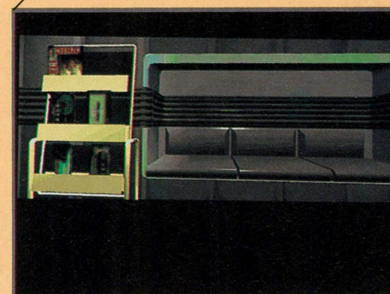
DATA
発売日：93年９月24日。動作環境：マックLCⅡ以上。メモリ５MB、256色以上のビデオカード。13インチ以上のモニター。漢字トーク6.0.7以降。クイックタイム1.5（バンドル）。定価：18800円（２枚組）。問合せ：バンダイビジュアル㈱☎03(5828)3028

を聞いて、マルチシナリオを構成した。インタラクティブに物語が展開するとはいっても、それはあらかじめ用意されたシナリオの中でのこと。限界のあるデータ容量の中で、少しでも多様なユーザーの動きや会話をシミュレートするためには、できるだけシナリオに階層構造（上の解説を参照）を持たせることが必要だからだ。

ビジュアル面もまた凝っていて、シーン毎にイメージコンテを作り実際にセットを構成し、配置や視点をチェック。メインキャラクターに関しては、すべて実際にモデルとなる人形を作り、立体スキャナーを使ってコンピュータに取り込んでいる。

このように、映画作りのノウハウを随所に採用して制作されたALeX-WORLD。製作者はあくまでも映画として評価されることを望み、またそう言えるだけの内容を持たせたと自信を語る。ターゲットは10代後半以上の、ゲームはもとより映画・映像系エンターテインメントにも興味のある層。昼間は学校や仕事があるとして、夜数時間のめり込んで、1週間ぐらいは楽しめるという想定のもとに作られている。

謎を解く意欲も留置場から脱出する行動力もないプレーヤーには死刑が待っている。これは自分探しの旅でもあるのだ。真剣に取り組み、真剣にこの世界を生きてみよう。

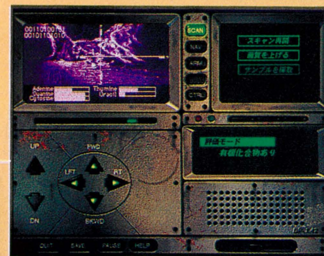


＊発売が６月以降のソフトについては、発売日や画面構成など仕様が変更になることもあります。また「動作環境」欄の基準となる機種や数値は、取材を基に極力統一表記になるよう編集部で手を加えてあります。詳細は各販売元へお問い合わせください。価格は一部を除いて税別。CD-ROMドライブは各タイトルとも必須（アップル純正を推奨）です。

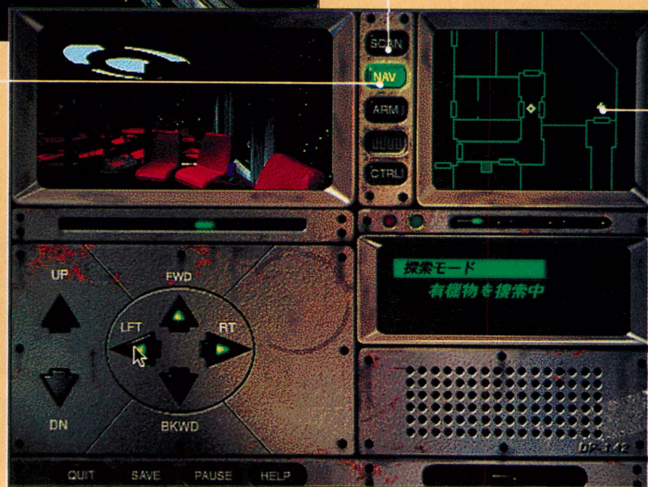
Macintosh

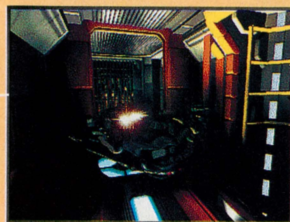
IRON HELIX

●宇宙船は７階建で21の船室を持つ。プレーヤーは船内に送り込んだプローブを、インターフェイス画面を通し船外から遠隔操作するという設定。21の船室や通路のCGはまず三次元でモデリング、次にそれぞれ必要なカット数だけ視点を決めて面付けをする。さらに質感を出すためのテクスチャーマッピングを行ない、最終的に陰影を付けるという四段階で作られた。

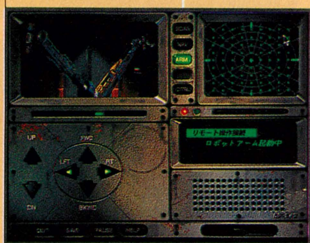


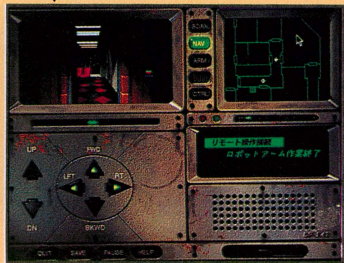
●マシンがDNA反応をキャッチ。そこで視野の中をスキャンして特定する。オートで行うとエネルギーが減少するが、手動ならエネルギーは変わらない。どんな乗組員の染色体かはマシンが判断する。





●宇宙船の防衛ロボットが、プローブを敵と判断して攻撃してくる。これを撃退するには、ビデオメッセージを見たり船内の構造を理解しなければいけない。





●↑→プローブのアームを使ってDNA情報をコンピュータと照合した結果、船室のドアを開けることに成功。こうして21すべての船室に入る資格を得たら第１ステージ終了。最終的にはコントロール室のコンピュータにアクセスして艦を自爆に導くのだが、そのためには４つのステージをクリアする必要がある。

迫るタイムリミット！緊迫感一杯のシネマ型ゲーム

映画「ターミネーター２」で、三次元ＣＧの制作にも加わっていたリック・コーヘンが参加している、映像のリアリティとストーリー性にこだわったアドベンチャーゲーム。米国ドリューピクチャーズ製だが、日本語版も５月に同時発売された。

舞台は、遺伝子を破壊するウィルスによって乗組員全員が死に絶えてしまった演習中の宇宙戦艦。知的生命体の住む惑星に向け生物兵器発射がプログラミングされてしまった宇宙船を何とかコントロール下に戻すため、プローブ（小型調査ロボット）を遠隔操作して艦内を探索する、という設定だ。

船室には乗組員のＤＮＡがないと入れない。そのため船内くまなく染色体のかけらを探し求めたり、船室に残されたメッセージビデオによって新たな展開や手掛かりが生まれるなど、ストーリーの必然性を重視した内容で、最終段階までプレーヤーを飽きさせない。また、プレーヤーの見た目と現在地点を対応させたシンプルなインターフェイスは、臨場感や緊迫感を盛り上げるのに役立っている。

DATA

発売中。動作環境：マックLC以上。メモリ５MB、256色以上のビデオボード。ハードディスクに５M以上の空き。漢字トーク6.0.7以降（7.1を推奨）。**定価**：14800円。**問合せ**：HATNET☎0582（55）0018

VOICE

タイトルプロバイダー
石川雅康（ＨＡＴＮＥＴ代表）



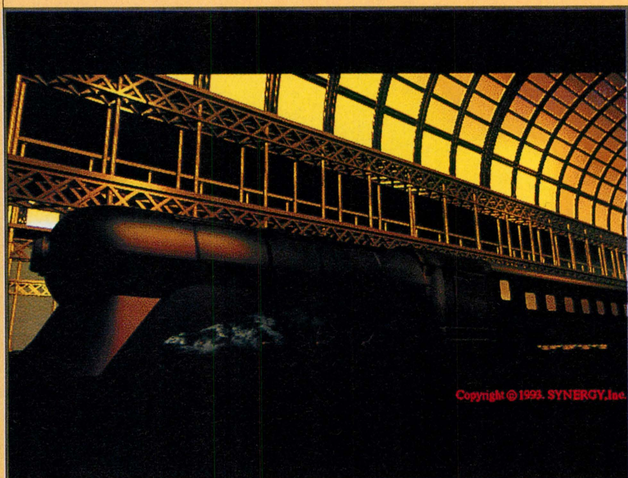
ドリュー・ハフマン（ＩＲＯＮ ＨＥＬＩＸ）も、ジョー・スパークスも最初は友人としての付き合いでした。それで「日本のことは分からないから、お前やってくれよ」みたいな感じで、彼らの作品を扱うことになったんです。実は宇宙船の船員として私もちょっと出てるんですよ。

会社は昨年作ったのですが、長年マックを販売してきた経験から、マルチメディアもやはりアメリカが発信基地になるだろうと思い、アメリカを拠点にしました。

こちらの人は本当に映画を良く観ます、しかも何回も。「スターウォーズ」の台詞なんか丸ごと暗記しているぐらい。だから宇宙船の船内も、すぐにイマジネーションとして沸き上がってくるんでしょう。それがこういうタイトルに結び付くんだと思います。

Macintosh
FM TOWNS

GADGET



●機械装置（＝ガジェット）や無機質な３Dレンダリングといった小道具や雰囲気は「L-ZONE」にも通じるが、今回は車掌を始めさまざまな人間が登場。物語性を高めている。舞台は蒸気機関車のコンパートメントと、途中で停車する駅周辺。

旅と冒険がテーマの無国籍ムービー

東欧風なステーションを見渡す駅前のホテル。目覚めたキミはまず、部屋の中でいくつかのイベントをクリアして駅へと向かう。さらに近未来なのかレトロなのかわからない不可思議なデザインの蒸気機関車に乗り込み、冒険の旅に出る。

「アリス」、「L-ZONE」に続く庄野晴彦の第3弾は、今までとは趣が変わって1本のストーリーらしきものがあるという。現在（5月末）でも、まだ内容に修正を加えているということで詳細は不明だが、「マルチメディア'92」以来、半年以上にわたって話題を集めてきた「ガジェット」が、ついに9月にはベールを脱ぐ。

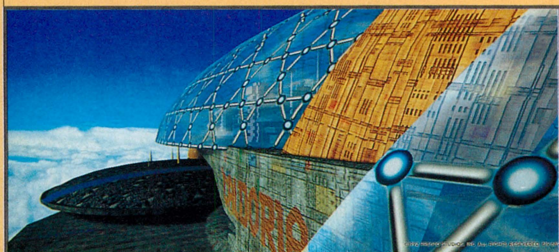
マック版のほか、タウンズ版も同時開発中。



DATA 発売日：93年9月。**動作環境**：［マック版］II vx以上を推奨。メモリ8MB、256色以上のビデオカード。13インチ以上のモニター。漢字トーク7.1以降。クイックタイム1.5（バンドル）。［タウンズ版］モデルHR以上。必要OS：ウインドウズ3.1以降。メモリ6MB、14インチ256色以上のカラーモニター。定価：9800円。問合せ：東芝EMI㈱☎03(5461)1815

Macintosh

THE JOURNEYMAN PROJECT 〈日本語版〉

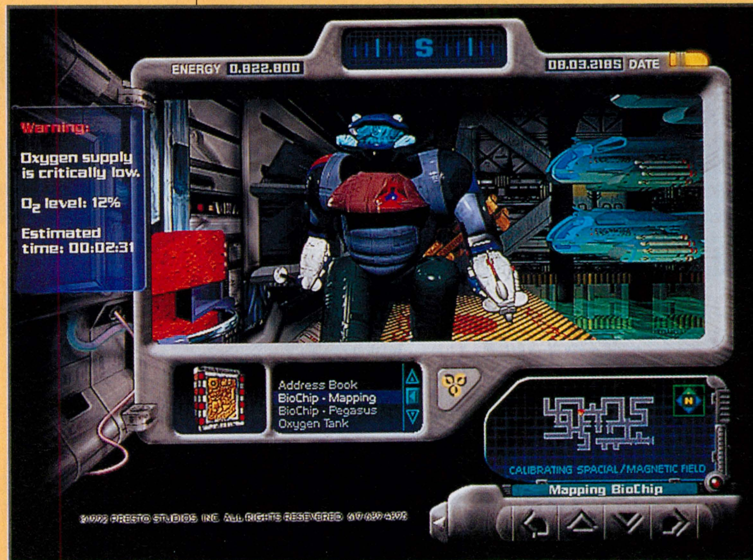


CGの力を借りて、太古から近未来までをリアルに再現

米西海岸サンディエゴに拠点を置くプレスト・スタジオは、世界初のCD－ROMマガジンと言われた「バーバム・インタラクティブ」を制作した主要スタッフを中心に構成されたソフト制作集団。企画・デザインからプログラミングまで行なう彼らが制作したタイムトラベル・アドベンチャーソフトが「ジャーニーマン・プロジェクト」だ。

物語の背景は24世紀の地球。タイムマシンを発明した人類と、それを悪用しようとする敵。プレーヤーは時間監視員であるテンポラル・プロテクノレートとなり、歴史を歪める敵と戦っていく。

CGの静止画1600枚以上、アニメーション数百点。さらに本物のハリウッドの俳優を使った30分以上のクイックタイム映像と、見所いっぱいだ。



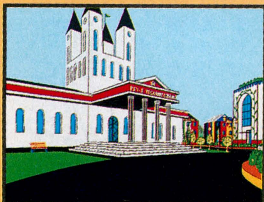
●基本画面は、時間監視員が装着するバイオテックインターフェイスからの「見た目」になる。主な表示内容は、メインウインドウの上部左から、現在の体力を示すエネルギーレベル、プレイヤーの見ている方向を〈E･W･S･N〉で示すデジタルコンパス、ワープした時代を示す日付表示カウンター。ウインドウ下部中央の上下の矢印は収集したアイテムのコントロールボタン。右下の四方向の矢印は歩行ボタンだ。

DATA 発売中。**動作環境**：マックII以上。メモリ8MB、256色以上のビデオカード。13インチ以上のモニター。漢字トーク6.0.7以降（漢字トーク7.1を推奨）。クイックタイム1.5（バンドル）。定価：14369円。問合せ：バンダイビジュアル㈱☎03(5828)3028

Macintosh

THE SEVEN COLORS


●「ペンを持てない詩人の部屋」は、プレーヤーと同じアパートの一室。

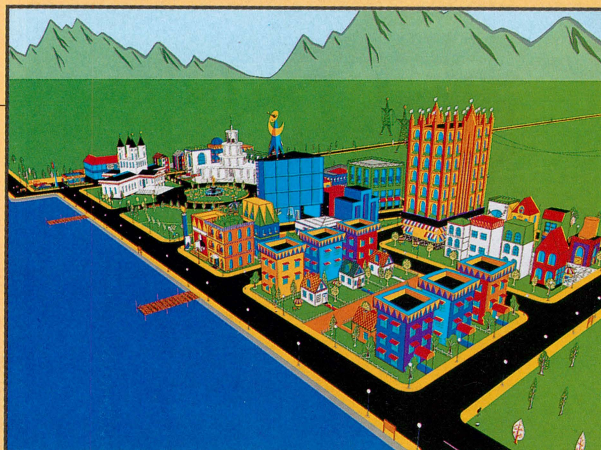

●PSY・Sミュージアムでは、過去のアルバムの曲がすべてメドレーで聴ける。


●ゲーム性は少ないが、唯一このミイラ男に出会ってしまったら〈GAME OVER！〉

街にはクリエーターのモニュメントもいっぱい！

夜を作り出す7つのハートを探しながら、PSY・S（サイズ）CITYに仕掛けられたさまざまなイベントに浸り、音楽に耳を傾けるソフト。

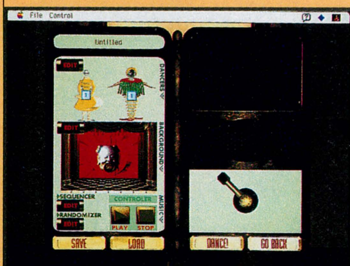
ミュージシャン・松浦雅也がもともとの発想を出した。それを作詞家・森雪之丞が「詩的」にシナリオ化。デザイナー・ミック板谷のイラスト世界を忠実に再現するため、画面構成はレンダリングをくまなく行き渡らせた三次元CGとは正反対の建築CAD手法を取り入れた。俯瞰で街を見下ろす地図と街の中に入り込んだときに見える視点とが、見事にマッチしている。音には特にこだわり、効果音まで松浦が手掛けているほか、CD－DAも多用している。


●建築用のCADソフトとワークステーションでデザインされた街の俯瞰図。ゲームのスタートになるプレーヤーの住むアパートは画面真ん中のオレンジ色の建物。道をはさんでその左の建物がディスコ「！（エクスクラメーション）クラブ」。もっとも背の高い建物がデパートで、ブルーの壁で尖塔を持つビルがテレビ局。その左側に二つのミュージアム。どの建物にいってもイベントが楽しめ、その中にゲームのヒントが隠されているのだ。

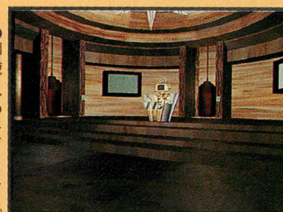
DATA
発売中。動作環境：マックLCⅡ以上。メモリ8MB、256色以上のビデオカード。13インチ以上のモニター。漢字トーク6.0.7以降。外部スピーカー。定価：12400円。問合せ：㈱ソニー・ミュージックエンタテインメント　ADプロジェクト☎03(5466)4611

Macintosh

VIRTUAL VARIETY SHOW


●↑演出家が使う演劇コントロールパネル「Newton」。操作の基本はドラッグ＆ドロップで、ダンサーを動かしたり音楽を入れ替えたり舞台上の装飾物と背景をセットしたりする。この操作に習熟するには結構時間がかかるだろう。→組み合わせが完成したら、実際の舞台でプレイ。演出の出来不出来をソフトに内蔵の評価軸で判断。大喝采からブーイングまでどんな反応が返ってくるかは、実際にやってみるまでわからない。


●観客となってビル内を徘徊していると、このような劇団員の練習部屋に迷い込むことも。個々の奏者の上でクリックするとその楽器の音が聞ける。


●劇場ビルのエントランス。まず、受付ロボットに自分が誰であるかを告げる。そしてエレベーターに乗って劇場フロアへ…。

仮想劇場に入って、舞台演出をシミュレート

不思議な味わいのあるソフトだ。設定は1999年の新宿にできた高層劇場ビルの中。プレーヤーは演出家・観客・楽団員の内のどれかになって、ビルの中を徘徊する。演出家になれば、ダンサーと音楽と舞台装置を組み合わせ、プレーヤー独自の舞台を作れるし、観客ならば歌劇やボードビルを楽しみ、演目のパンフレットまで読むことができる。

「コンピュータ自身がユーザーからの命令で何かを作り出す」が開発の基本コンセプト。そのため、演出家の部分がこのソフトの核になる。ダンサーを交代したり、音楽のシーケンスを変えたりすることで、最終的には3万通り以上の演出パターンがある。ハードディスクに自分の演出を保存することも可能。

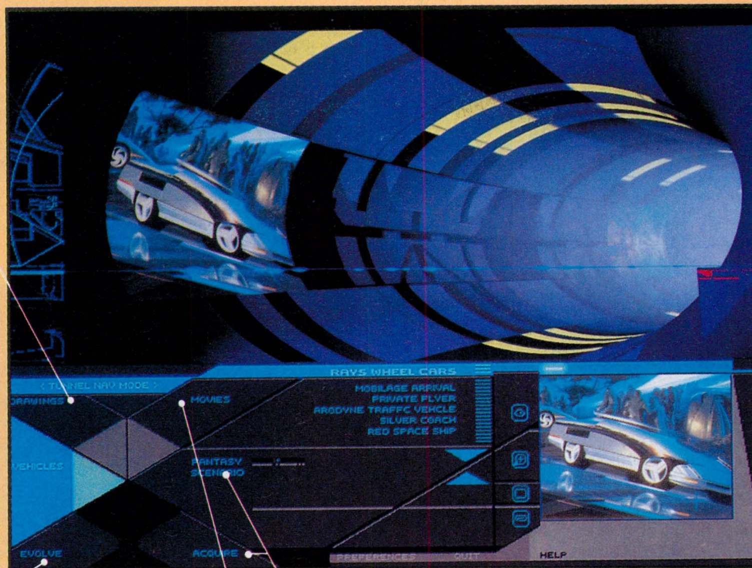

●観客として楽しむことのできる演目は「アリス」「オズの魔法使い」「ピーターパン」「ドン・ジョバンニ」「魔笛」。さらにこれらの幕間に、パントマイム風なボードビルショーが用意されている。

DATA
発売中。動作環境：マックLCⅡ以上。メモリ6MB、256色以上のビデオカード。13インチ以上のモニター。漢字トーク6.0.7.1以降、クイックタイム1.5(バンドル)。定価：9800円。問合せ：サイトロン・アンド・アート㈱☎03(3498)7273

Macintosh

KRONOLOG II

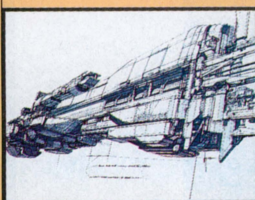
データ量がかさばるグラフィックスを扱うのにもCD－ROMは適している。静止画に音や動きの要素を加えマルチメディアタイトル化したもの、博物館・美術館的な空間にプレーヤーを誘い込むものなどなど…。こういったタイトルでは256色表示が基準になっているが、色調補正やパレット変換といった技術を使っているため「紙に印刷された256色」に比べれば、ずっと発色や解像度はいい。1画面当たりのデータは単純計算で、640×480×8ビット＝300Kバイト。フロッピーなら4画面分ぐらいのデータしか入らないことを見ても、いかにCD－ROMがギャラリー型ソフトに向いているかがわかる。



●操作の基本は、画面左下にある6つのボタン。それぞれのボタンを押すことで、各トラックに移動。現在は〈VEHICLES〉トラックにいる。中央の向き合った三角ボタンで、前進・後進をしながら壁面に写し出された作品を楽しんでいくのだ。

DRAWINGS

●シド・ミードの創造の秘密がわかるかもしれない、モノクロの線画ばかりを集めたトラック。



EVOLVE

●一つの作品が完成するまでのプロセスを見ることができるトラック。制作の過程を何段階かの絵に分けて収録。画面上部で上向きのマウスポインタをクリックすると、次の段階の絵が描き足され、画面下部で下向きのマウスポインタをクリックすると、前の絵に戻る。

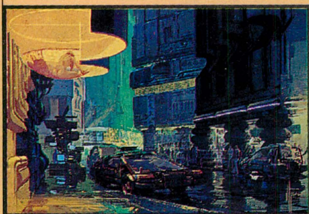
MOVIES

●「ブレードランナー」に登場した"スピナービークル"や「2010年」の宣伝ポスターなど、シド・ミードが関わった映画世界の美術デザインが楽しめる。

FANTASY SCENARIO/ACQUIRE

●FSトラックでは、未来の都市空間や生活を描いた絵が展示される。ACQUIREは、プレーヤー独自のギャラリー。各トラックで気に入った絵があったらペーパークリップボタンをクリック。その絵は、自動的にここに複写される仕組みだ。



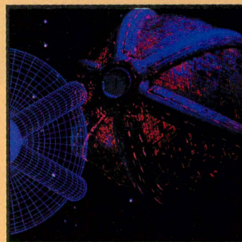


50点に及ぶシド・ミードの作品をギャラリー惑星で鑑賞する

工業デザイン界の第一人者で映画「ブレードランナー」や「2010年」の美術デザイナーとしても有名なシド・ミード。彼の画集「クロノログ」が、インタラクティブ・デジタル・ギャラリーとしてCD－ROMでよみがえる。

ジノスフィア(右の写真)は人工のギャラリー星。プレーヤーはこの星に入り込んで、インターフェイスパネルを駆使。6つのギャラリートラックを横断しながら、壁面に映しだされるシド・ミードの作品や制作過程をインタラクティブに体験していく。彼の先鋭デザインとコンピュータモニターのインターフェイスが実に巧くマッチしている。マーケットは当然世界だが、日本での発売が最初になる予定。

画面上の作品解説などのテキストは「NASA言語」という宇宙交信用の専門用語が多用されているため、文字を翻訳するのは無理。こういった部分は日本語のナレーションを入れて対応する。





発売日：93年8月。動作環境：マックII以上。メモリ5MB、256色以上のビデオカード。13インチ以上のモニター。漢字トーク6.0.7以降。クイックタイム1.5(バンドル)。定価：14800円。問合せ：バンダイビジュアル㈱☎03(5828)3028

VOICE

インダストリアル・デザイナー
シド・ミード



画集を出したときは非常に満足のいく出来で、CD－ROM化というのは全く考えてなかったんです。ただ、すでに当時はコンピュータをデザインワークに導入していて、コンピュータというのはかなり精密なアイデアまで反映させることができ、手描きのデザインをファンタジックな画像環境の中で見せることも可能だと感じてました。今回のタイトルでも特にその辺が魅力的で、新しい表現媒体になっていると思うのですが…。製作には、アイデアを新たにしたり拡大したりで、8ヵ月ぐらいはかかっています。

Macintosh

Pyramid Interactive

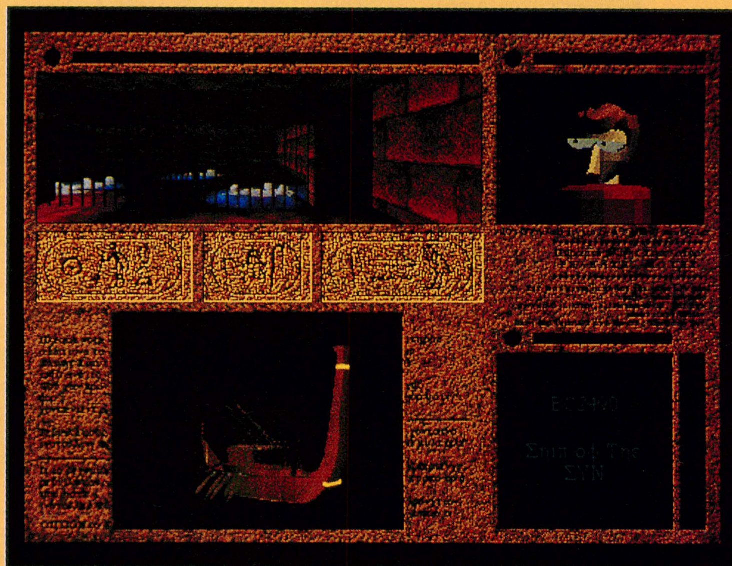




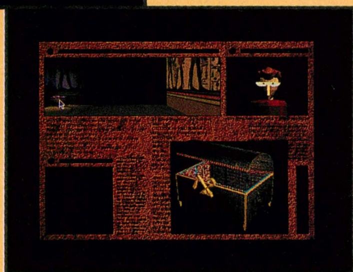
●見つけた石板を拡大して表示。こういった石板や壁画を見上げることで、ひょんな所にカギが隠されていたりすることに気付いていくのだ。

●ピラミッドの中に入っていくオープニング画面。

●→↓インターフェイス画面を通して探検していくのが基本だが、より近くで見たい遺物は拡大することも可能。探し出したカギやアイテムはアイコンになって画面右下に表示されるが、サソリにさされ毒がまわるとそれまで覚えたこと（獲得したもの）をすべて忘れてしまうという設定だ。見ている対象に関するデータは、右上の解説ウインドウに表示される。この画面は開発中のバージョンだが、製品版では実写のクイックタイムを使う予定。







古代の遺物に託された迷路脱出のヒント

「作られた当時のままのピラミッドの中を歩き回る」それがこのソフトのコンセプトだ。ピラミッドからの脱出という最終目的はあるのだが、それ程ゲーム性を意識しなくてもいい。リアルに再現された壁画や古代の壺、財宝やミイラなどをじっくり鑑賞していくうちに、自然と謎解きの中に引き込まれていく。大英博物館などの収蔵品を参考にモデリングしているが、すべて何かしら作品とのかかわりを持ったオリジナルのCGである。

毒サソリを避けながら壁画などのメッセージを解読していくと、ピラミッドが二層になっていることやいくつか「あかずの間」があることに気付く。さらに探検を続けると、どうやら棺の部屋に秘密があるらしいとわかってきて…。エコーのかかった足音、緻密な立体CGによるフォトリアリスティックな彫像類。これはバーチャルリアリティ感覚あふれる、ウォークスルー型の迷宮脱出ソフトである。

DATA

発売中。動作環境：マックLC II以上。メモリ8MB、256色以上のビデオカード。12インチ以上のモニター。漢字トーク7.1以降。クイックタイム1.5（バンドル）。定価：9800円　問合せ：㈱メイズボックス☎03(5976)9438

VOICE

インタラクティブ・アーチスト
刀根広篤（メイズボックス代表）



「迷路」という空間が昔から好きで、紙の世界（「環状世界」「魔城の迷宮」二見書房）で、右行って左行って壁の穴から覗いてといったことを本の1頁1頁に対応させてやってたんです。手作りのインタラクティブですね。それからハイパーカードに移って迷路のスタックも作ってました。もっと「迷路」に日の目を当てたいというか…。

「ピラミッド・インタラクティブ」も結局は迷路なんです。「アリス」や「L－ZONE」のように絵や冒険を楽しむタイプのソフトが増えてて、これもそういう分類に入っちゃうのかもしれないけど、あえて「ピラミッドという迷路から脱出することを一番の目的としたゲーム」と言いたい。アドベンチャーソフトなんて言って欲しくないですね。

Macintosh

ALICE（限定版／廉価版）





●実際の金子氏の家の居間をモデルにしている。このほか、フォトリアリスティクな室内装飾や小道具は、現物を撮影して取り込んでいる。こういった制作手法や、音楽とギャラリーの融合などといったテーマは、ALICE以後のタイトルに大きく影響を与えている。
→限定版の発売は91年８月。価格は28000円だった。

出口を求めてさまよい続けるワンダーランド空間



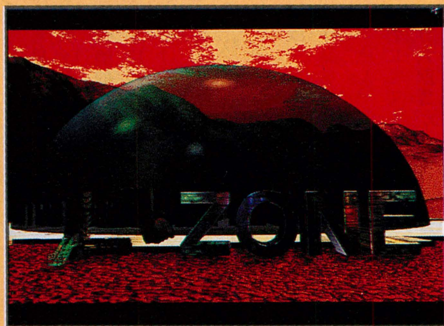
加藤和彦の音楽、金子國義の絵、庄野晴彦のインタラクティブ世界が満喫できる、国内マルチメディアタイトルの草分け的存在。限定3000セットの豪華版はパッケージに化粧箱を使い、アリスの世界からの招待状やトランプなどをCD－ROMといっしょに入れ、雰囲気を出した。今年３月には装飾を省いた廉価版を発売。話題ばかりで実物は見たことがなかったという層にも広くアピールしている。

東芝EMIでは加藤氏と組んで、次のタイトルも計画中。またさまざまな分野のクリエーターともマルチメディアタイトルを制作していきたいと意欲的。今年後半が楽しみだ。

DATA 発売中。動作環境：マックⅡ以上。システム以外にメモリ3.5MB以上の空き、256色以上のビデオカード。13インチ以上のモニター。漢字トーク7.1以降。外部スピーカー。定価：12800円（廉価版）。問合せ：東芝EMI㈱☎03(5461)1815

L-ZONE

Macintosh
PC-9801





●「クイックタイム」はソフトウェアのみで動画を圧縮・伸張・表示できるようにしたOSの拡張機能。92年になってバージョン1.0が登場。秋には1.5になった。バージョンアップで表示面積のほかに、よりスムーズな再生が可能になった。今年は1.6が出る予定。



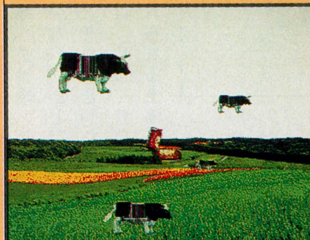
一切の有機体を排除した世界で体験する装置との「対話」

国内で始めて、クイックタイムをエンターテインメントタイトルに取り入れた記念碑的なソフト。マック版のほか98（GS／マルチ）版も発売中で、年内にはウインドウズ3.1に対応したバージョンも出荷予定。舞台は、ある無機的な惑星の山中にできた意味不明の建造物（この空間をL－ZONEという）。この中を歩き回り、精密にモデリングされた機械やコントロール装置などを見て触って、何が起こるか体験する。惑星からの脱出という最終目標は設定されているが、とりあえずはちりばめられたイベントを楽しもう。

DATA 発売中。動作環境：［マック版］マックⅡ以上。メモリ５MB、256色以上のビデオカード。13インチ以上のモニター。漢字トーク6.0.7以降。クイックタイム1.0（バンドル）。［98版］98GSおよび9821（MULTI）シリーズ。定価：9800円。問合せ：［マック版］㈱シナジー幾何学☎03(3971)2891。［98版］㈱インフォシティ☎03(3207)0246

OVER RING-UNDER

Macintosh



●「バーコードのある牛」には、当然何らかのメッセージがある。しかし１枚の絵では、そこに隠された意図が読み取れない場合もある。ところが、スーパーにあるコーンビーフの缶詰をクリックするとこの絵が現れてくるとなると話は別。イメージの連携による非言語的説明。インタラクティブメディアの効用の一つだ。



CD－ROMを使った表現手段の実験ソフト

「ALICE」に続く東芝EMIのCD－ROMタイトル第２弾。アメリカ人ミュージシャン、カール・ストーンによる持ち込み企画で、明確なストーリーがないばかりか、提示されるイメージも上下左右の感覚さえなくしそうなデジタルポップアートばかり。環境問題や都市問題、貧困やエイズといった近未来社会の負の部分への、ある種のメッセージを込めているということだが、メディアの普及やユーザー層の広がりなどから考えて、５年は早く世に出すぎたソフトだろう。

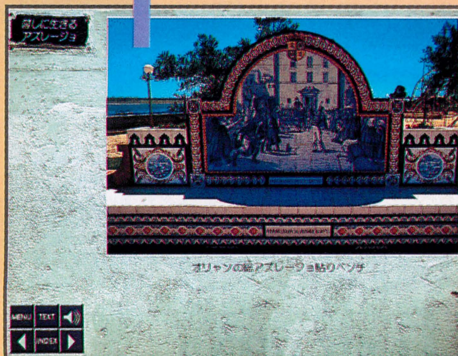
DATA 発売中。動作環境：マックⅡ以上。メモリ５MB、256色以上のビデオカード。13インチ以上のモニター。漢字トーク6.0.7以降。外部スピーカー。定価：22800円。問合せ：東芝EMI㈱☎03(5461)1815

アズレージョ紀行

●ポルトガルの装飾タイル「アズレージョ」を使った現地の建築物やモニュメントを紹介した写真集。フォトジャーナリスト井上憲一の作品。メニュー画面からもわかるように、ポルトガル自体の観光ガイド的な側面も持つ。







●↑→音楽やテキストデータのほかに、作者本人によるナレーション（スピーカーアイコンをクリック）も含まれる。

Ⓒ井上憲一／NewAge Art,Inc

DATA 発売中。動作環境：マックⅡ以上。メモリ5MB、256色以上のビデオカード、13インチ以上のモニター。漢字トーク6.0.7以降。定価：7000円。問合せ：㈱恒陽社グラフィック事業部☎03(3472)6040

風の止まる瞬間

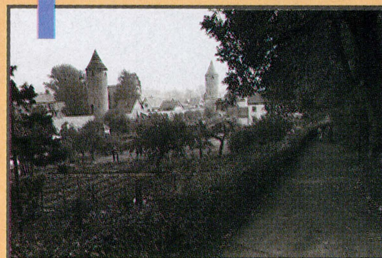






Ⓒ舛巴亮／KOYOSHA graphics

DATA 発売中。動作環境：マックⅡ以上。メモリ5MB、256色以上のビデオカード、13インチ以上のモニター。漢字トーク6.0.7以降。定価：5000円。問合せ：㈱恒陽社グラフィック事業部☎03(3472)6040



●写真と音楽と文字で見せるヨーロッパの風景写真集。19ヵ国約180点のモノクロ写真を収録している。過去3回の撮影旅行の行程をたどりながらBGM付きで写真を見るほかに、好きな国を直接地図からクリックしてみることも可能。作者は同名の作品展で、ハイパーカードをベースにした同様の試みを実施している写真家の舛巴亮。

今年2月の「マックワールドエキスポ」を境に、国内でもCD－ROMを媒体とした写真集が次々と登場した。

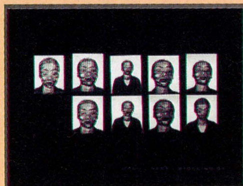
ここで紹介したのはどれも「初物」ばかりだが、これらを見ていると案外デジタル写真集が、CD－ROMメディアの中でジャンル的にはいち早く確立するように思われる。というのも、どの作品にしても方法論的にはすでに完成されたものを持っているからだ。

大きく分ければ、音や操作性を駆使し「マルチメディア」的な造りにこだわったもの（上の二作品）、写真のデジタル化という点を重視し、第三者による作品の加工を前提に作品をまとめたもの（下の二作品）、ということになるだろう。いずれにしても「写真を見せる」という大前提がある分だけ、他のCD－ROMを使ったジャンルに比べ「必然性」が議論される余地は少ない。あとはおもしろいテーマとそれに合った見せ方を選択すれば、CD－ROM写真集が受け入れられる土壌は大いにある。

新美人論 Ⅰ



●写真家伊島薫と被写体桐島かれんの「ストッキング」フォトセッション。①オートモードのみ、②スタジオで撮影された450カットすべてを時間軸にそってノーカットで再生、③CD-ROMと同時に同じ内容で紙媒体の写真集も発売と、写真のデジタル化を強く意識した試みを前面に出している。



DATA 発売中。動作環境：マックⅡ以上。メモリ5MB、256以上のビデオカード、13インチ以上のモニター。漢字トーク6.0.7以降。定価：8544円。問合せ：デジタローグ☎03(3408)2494

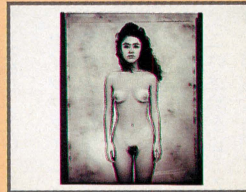
Ⓒ伊島薫／DIGITALOGUE

YELLOWS



●「70年代前後生まれの体形的に恵まれた日本女性の記録」というコンセプトで始められた五味彬の仕事。まとまった作品集はCD-ROM出版のみ。音楽などの「マルチメディア」的な要素は一切排除している。8000部完売も目前（5月末現在）。全身（前・後）、顔アップの3組が基本構成。



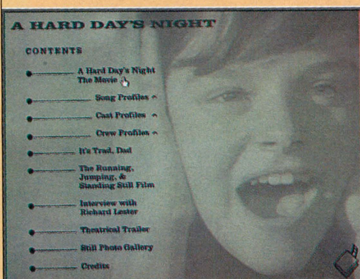


Ⓒ五味彬／DIGITALOGUE

DATA 発売中。動作環境：マックⅡ以上。メモリ5MB、256色以上のビデオカード、13インチ以上のモニター。漢字トーク6.0.7以降。定価：8544円。問合せ：デジタローグ☎03(3408)2494

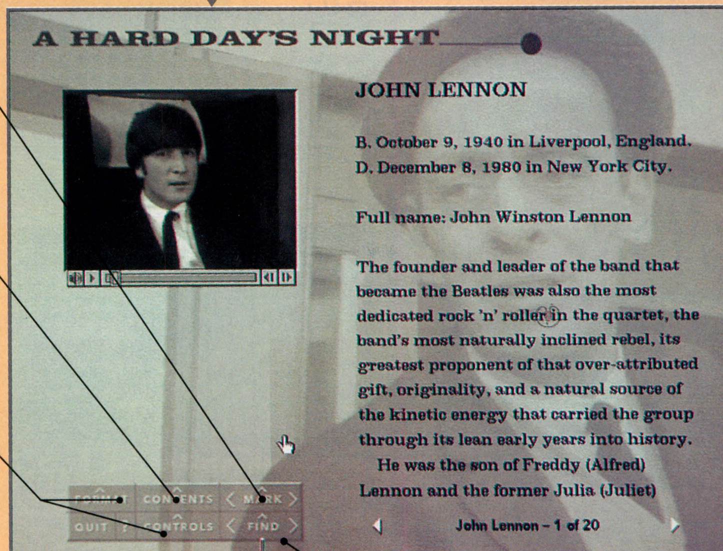
Macintosh

A HARD DAY'S NIGHT



●全編英語。ムービーにも字幕は入らない。そのあたりの事情をボイジャー・ジャパンの萩野代表は「エキスパンド・シネマの可能性をいち早く紹介するために、あえて日本語化する時間を省いて、世界中でもっとも早く発売した。ボイジャーの取り組みをまずは知ってもらうサンプル的な意味合いもあり、英語版だけでも十分インパクトある作品を最初に持ってきた」という。



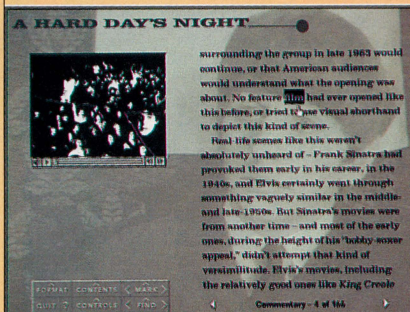


MARK
●今読んでいるページに付箋を付けるボタン。実際は、画面右上角が内側に折れる。簡単なメッセージも付けられ、マークしたページはポップアップメニューの中に記録されていくから、簡単に呼び出すことができる。

CONTENTS
●クリックすると目次(上の写真)にもどる。またボタンを押したままにしておくとポップアップメニューがあらわれ、シナリオ、解説、映画の中の歌、スチール写真集(上右の写真) など10数項目からなるデータに直接飛ぶこともできる。

FORMAT/CONTROLS
●FORMATは画面構成の選択ボタン。右のパターンのほかムービーだけを真ん中に大きく映しだすなど、4つのパターンから選択できる。CONTROLSではムービーの起動表示を出すか出さないかといったことを選択できる。

FIND
●このボタンをクリックすると、文字入力を促すダイアログボックスが現れ、テキストデータすべてにわたって検索を実行できる。



<A Hard Days Nightを正しく起動するために…>
まずCD-ROMのフォルダーが開いたら、そこにある「AHDNフォント」をシステムにコピーする。次にビートルズの顔のあるアイコンもハードディスクにコピーして、コピーしたアイコン(CD-ROMのフォルダー内のアイコンではない) からダブルクリックで起動させる。

DATA
発売中。動作環境：クイックタイム1.5が快適に動作する機種を推奨。メモリ8MB、256色以上のビデオカード。13インチ以上のモニター。漢字トーク7.1以降。クイックタイム1.5、ハイパーカード2.1（ともにバンドル）。定価：6500円。問合せ：ボイジャー・ジャパン☎03(5467)4646

ビートルズの名作映画がCD-ROMで蘇える

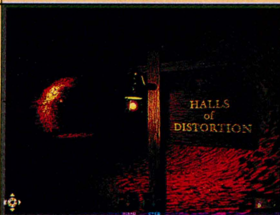
これは90分に及ぶモノクロ映画と、500ページ以上のシナリオや解説データが収録されたCD－ROM。エキスパンド・ブックで構成されたテキストデータに、映画やインタビューのクイックタイムムービーが連動している。

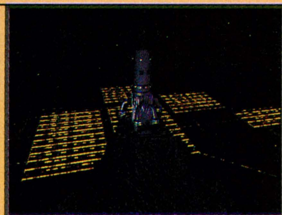
〝エキスパンド・ブック〟は昨年1月に米ボイジャー社が発表した電子ブックのフォーマットのひとつ。本を1ページずつめくって読んでいく感覚をマック上で実現するためのプラットフォームとして、フロッピーベースでは「ジュラシック・パーク」など30タイトルあまり（すべて英語版）が市販されている。今回、エキスパンド・ブックの操作性（検索や注釈付けなど）はそのままに、あらたに映画を組み合わせることで「エキスパンド・シネマ」というマルチメディア性の強いタイトルが出来上がった。

標準のCD－ROMドライブはデータを1秒間に150Kバイトしか読み出せない。CDがもともと音楽用に開発され、ドライブもそこから応用されたからだ。つまり16ビット、44・1メガヘルツ（音楽用CD）でサンプリングされた音のデータ量は1秒で約150Kバイト。これをリアルタイムでスピーカーから流すには150Kバイト／秒で十分だったのだ。さすがにパソコンの記憶装置としては遅すぎるので最近は倍速ドライブが主流だが、CD並みの音（CD－DA）をCD－ROMでも扱えることに違いはない。音にこだわったものや、音質を落として他のデータを増やしたものなど、様々なタイトルが考えられる。

TOTAL DISTORTION

Macintosh





ミュージシャンの日常生活をシミュレートするソフト

ディストーションとは「映像的な歪み」や「音のひずみ」のこと。この作品は、ロックンロールクリップ制作と、そのための素材集めという二点で構成される音楽アドベンチャーだ。ディストーションタワー（上右）のスタジオでは、素材をリミックスして2～3分の作品を制作。通信回線でつながった世界中の放送局やバイヤー達に自分の作品を売り込む。またタワーに隣接する次元の歪んだトンネルをさまよいながら、音楽素材を集めるためにロッカー達に出会い、交渉していくという要素も持っている。



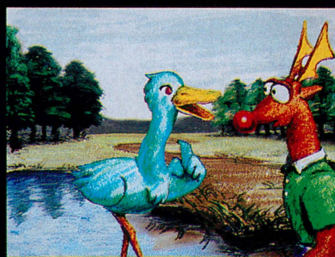
●「スペースシップ・ワーロック」の実質的なクリエイターであったジョー・スパークスの意欲作。収録される約1時間分の音楽素材は、すべてオリジナル。ミュージッククリップで当てて一旗揚げるという発想はいかにもアメリカ西海岸的でおもしろい。音と映像がメインのソフトのため画面上の日本語化はせず、詳細なマニュアルを付ける。アメリカではマック版のほかウインドウズ版も発売予定。



DATA
発売日：93年6月末。動作環境：マックLC（ただしパワーブック165Cでは動作しない）以上。空きメモリ4MB、256色以上のビデオカード。ハードディスクに500KB以上の空き。漢字トーク7.1以降。定価：14800円。問合せ：HATNET☎0582(55)0018

REFICTION I～III

Macintosh



●「トナカイストーリー」。色鉛筆タッチのビジュアルは三浦洋幸が担当。ほとんどクリックすることなく物語は進行。内容はまったくの幼児向きだ。

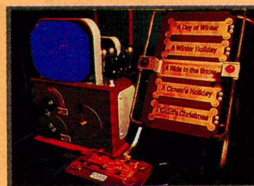


映像と音の再生に工夫を凝らしたシリーズ

インタラクティブ性よりも音と映像重視の制作体制で作られているシリーズ。Iはオムニバスのミュージッククリップで三浦憲和、斎藤正明、国場幸順が音楽を担当。IIは「ミュージアムオアホスピタル」のサブタイトルどおり、シュールで狂気に満ちたビデオドラッグ風タイトル。IIIは昨年暮れに発売された「トナカイストーリー」。赤鼻のトナカイを基にした紙芝居風音楽メルヘンである。音楽はテリー・フライヤー。

なおIIのみは開発ソフトのバージョンの関係上、漢字トークを切らないと（コマンドキーとEを押したまま起動）正常に再生されない。

●使われている音楽（CD-DA）だけを聞くためのソフトもバンドルされている。これも「トナカイストーリー」。



DATA
発売中。動作環境：マックIIcx、IIci、IIfx、クアドラシリーズ。メモリ5MB、256色以上のビデオカード。13インチ以上のモニター。ハードディスクに3MB以上の空き。システム6.0.7以降。IIのみクイックタイム1.0（バンドル）。定価：各6800円。問合せ：㈱シナジー幾何学☎03(3971)2891



●米ボイジャー社製のタイトルをパイオニアLDCが日本語化。スタックは5つのパートから構成され、楽器の説明から主題の解説までインタラクティブ性をいかんなく発揮している。100語以上の用語解説、理解度を確認するためのゲーム形式のクイズといったものも含まれる。なお、英語版は、ボイジャー社の協力で、マイクロソフトからウインドウズ版も出ている。



Macintosh

Beethoven:Symphony No.9

ハイパーカードベースの音楽理解ソフト

第九とベートーベンが多角的に理解できるマルチメディアソフト。「ポケットガイド」「鑑賞の手引き」「ベートーベンの世界」といった5項目からなり、それぞれはさらに細分化される。使われる楽器の説明なら、楽器の絵をクリックすると該当パートがスピーカーから聞え、もちろん文字での解説も画面上に現れる、といった構成で、楽しみながら学習ができる。

制作の指揮を取ったUCLAのロバート・ウィンター教授は、CD-ROM以前からマルチメディア教育の方法論をさまざまに実践してきた。このタイトルはハイパーカードで作られ、日本語版は音楽はCD-ROM、スタックはフロッピーで供給される。

DATA
発売中。動作環境：漢字トーク6.0.4、日本語ハイパーカード1.2.5以降の動作するすべてのマック。ヘッドホーンかスピーカーが必要。定価：18000円。問合せ：パイオニアLDC㈱☎03(5434)3179

FANTASY

絵本のCD－ROM化は、マルチメディアの手法が教育分野でも大いに力を発揮している状況を考えれば、至極当然の流れだ。「クリックして何かを自分の力で見つけ出す」というインタラクティブ性はCD－ROMならではのものであり、それが「自発的に楽しめる教育メディア」としてより低年齢層にまで広がっていくのは、CD－ROMの裾野を広げる意味でも非常に価値があることだ。また絵や音にエンターテインメント性をふんだんに持たせた作品もあり、ファンタジーに気後れする大人にもアピールする可能性を秘めているだろう。

SOFTWARE INFORMATION

PC Engine

眠れぬ夜の小さなお話



●「ネコクンは街にお散歩に出かけました」といったナレーションも全編原が担当。声のトーンも極力リアルに再現したいという要望から、ここでもCD-DAが使われている。

音楽も魅力のネコクン成長物語



サザンオールスターズの原由子が原作とキャラクターデザインを担当した同名の絵本をCD－ROM化した、アミューズ初のマルチメディアタイトル。音楽とイメージを大切にした作りで、親子プラス若いOLをターゲットにしている。制作の細部にいたるまで原の「ミュージシャン」兼「母親」としての意見が反映され、特に「音」は約30分がCD－DA。また原のソロアルバム「MOTHER」から14曲がアレンジされているほか、これが初のCD化となる「友だちでいようね」も含まれる。

内容はプレーヤーがネコクンになって、島のあちこちで動物と遊んだりイベントに参加したりする。ゴーカートや丸太渡りなどのゲーム要素もあるが、どちらかというといろんな所をクリックして、自分で何かを見つけだすことの楽しさや喜びを味わうことを重視した作りになっている。

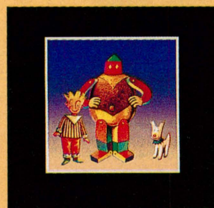


DATA
発売日：93年7月30日。動作機種：PCエンジンSUPER CD-ROM²,PCエンジンDuo,PCエンジンDuo-R。PCエンジンCD-ROM²はシステムカードを追加すれば再生可能。定価：6800円。問合せ：㈱アミューズ マルチメディア事業部☎03(5485)2222

Macintosh

セロファニア





●出会ったキャラクターと記念写真を撮りそれを集めることが後々何かの役に立つなど、ゲーム的な要素も含まれる。イラストは、出版や広告で活躍している伊藤正道氏のオリジナル。



イラストの持つ雰囲気と、作品の世界が見事にマッチ！

物語はセロファニアという国を訪れた少年と犬が、地図の中のいろいろなアイテムをクリックすることでイベントを楽しんだり、時には地図の外の世界につれていかれたりして冒険を続けるというものだ。外の世界から戻ってくるとマップの中のイベントが増えていたり、微妙に変化していたりする。そういうことを発見する喜びに満ち溢れたソフトである。ナレーションやテキストは一切使われず、音とグラフィックスの展開でストーリーが語られていく。

発売元のトンキンハウスは東京書籍のニューメディア作品のブランド名。かつて「ザ・マンホール日本語版（98用）」というアドベンチャーゲームを手掛けた実績があり、それ以来親子で楽しめるようなタイトル制作に意欲を燃やしてきた。ニューファミリーや若い女性をターゲットにしている。



●セロファニアの地図。この全体図で現在の自分の位置を確認。鉛筆が丸く囲んでいるエリアがそうだ。

DATA
発売日：93年8月末。動作環境：マックⅡci以上。メモリ8MB、256色以上のビデオカード。ハードディスクに3MB以上の空き。13インチ以上のモニター。漢字トーク7.1以降。定価：12800円　問合せ：トンキンハウス☎03(5390)7550

CHUCKLE TIME

Macintosh

©株式会社太洋堂

出会う住人は30人以上。夢の館で仲間をつくろう

タイトルのCHUCKLEとは「クスクス笑い」のこと。時が止まっている館の中で、その住人達に季節を取り戻してあげるというのが大筋なのだが…。牛の置物をクリックするとなぜか馬のいななきが。と思うが早いか突進してきた馬によって牛が跳ね飛ばされてしまう。するとその下に地下道への入口が現れる。こんな調子でストーリーが展開。ギャグのためのストーリーやイベントといった趣もある「関西風味」のマルチメディアタイトルだ。

●時の止まった館は本の中にある。最初立ち上げると本がだんだん開いていくが、2回目以降は省略される。正面玄関、ラウンジ、庭、地下道などで情報を集めながら館長のいる「星の間」に到達するのが最終目標だ。庭のカフェテリアでは「魔法のマッチの奏でる曲」(CD-DA)が聴けたり、地下道を通って海に出られたりと隠れた楽しみにも溢れている。

DATA
発売日：93年6月末。動作環境：マックLC以上。メモリ8MB、256色以上のビデオカード。12インチ以上のモニター。漢字トーク7.1以降。クイックタイム1.5（バンドル）。定価：6300円　問合せ：㈱太洋堂☎075(212)3667

光る花

Macintosh

●光る花を携えた旅人と、その先々で出会う不思議な出来事。これらには何の意味付けも説明もされない。手書きアニメーションと音楽だけで成立する世界。対象は20代以上を想定。秋にはこのまま海外でも発売される。

男女もわからぬ旅人が幻想の世界をさまよう

インタラクティブ性や3DCGを前面に出した作品づくりとは一線を画した姿勢で企画されたソフト。海・沼・山・森という4つのエリアを移動したり、最初のイベントを起こすとき以外はほとんどクリックするところがない。作品としてじっくりと鑑賞してもらいたいという意図からだ。パッケージには「部屋の明かりを落としてお楽しみください」とある。ファンタジーとして異色であるばかりか、おそらく今年国内で出たCD-ROMの中で最も異様な世界を持っている。

©maze,Inc.

DATA
発売中。動作環境：マックLC以上。メモリ5MB、256色以上のビデオカード。13インチ以上のモニター。漢字トーク6.0.7以降。定価：8800円。問合せ：㈱メイズ☎03(3378)5114

おばあちゃんとぼくと

最初から三ヵ国語対応の米国製"生きている絵本"

米ブローダーバンド社は「シム・ライフ」（マック版）や「A列車で行こう」（PC版）といったゲームからお絵描きソフト「キッドピクス」にいたるまで幅広いジャンルを扱うソフトメーカー。このタイトルはリビングブックシリーズ第一弾として発売されたもの（原題「JUST GRANDMA AND ME」）。童話作家マーサー・メイヤーの作品に基づいている。最初から英語・日本語・スペイン語モードが付いていて簡単に切り替えが可能という珍しい作りで、各モードともナレーションと画面に表示される文字が対応している。「おばあちゃんとのお出かけ」がテーマのため、日常ありそうなことが題材や舞台になっている。クリックして変化を楽しむだけの部分と、それによって場面が変わる部分がある。

Macintosh
WINDOWS

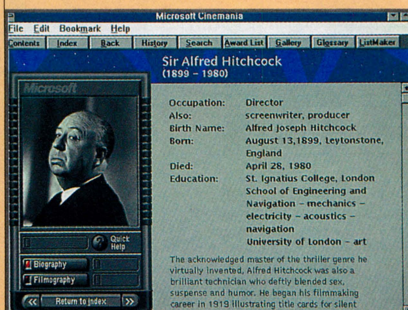
©1983 by Mercer Mayar

●↖玄関を出てくるまではオート。そこからプレーヤーは画面のあちこちをクリックして隠されたイベントを楽しむ。あるきっかけで道の向こうからバスがやってくる。
↑海辺で日光浴。しかし風が強くて思うようにいかない。といった設定をインタラクティブに体験できる。

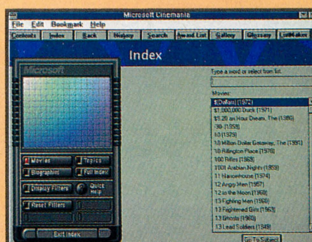
DATA
発売中。動作環境：［マック版］マックLC以上。メモリ5MB, 256色以上のビデオカード。12インチ以上のモニター。漢字トーク6.0.7以降。［ウインドウズ版］WINDOWS3.0A＋MME以上の環境で動作するMS-DOSパソコン（FM-TOWNS,98MULTIを推奨）。定価：［マック版］11800円［ウインドウズ版］12800円。問合せ：㈱ビー・エヌ・エヌ☎03(3288)1271

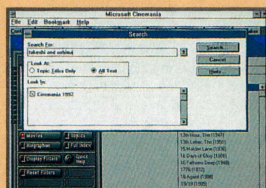
WINDOWS

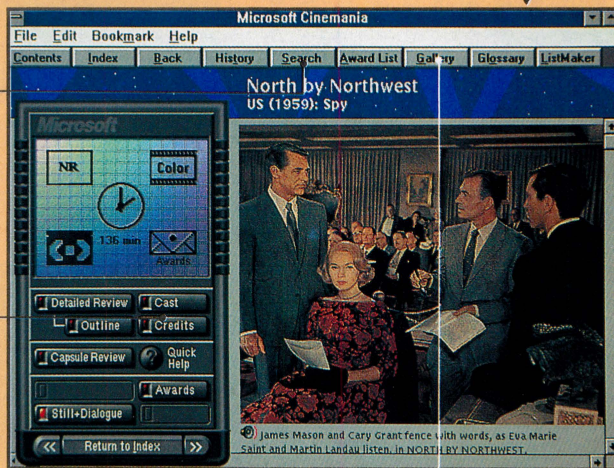
CINEMANIA

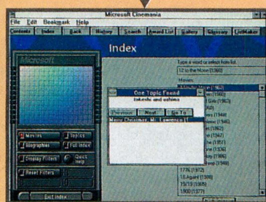


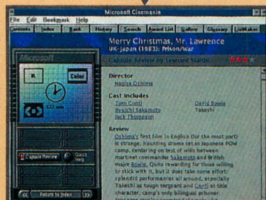
●1914年から91年秋までに公開された映画のデータ（92年3月発表のアカデミー賞も含む）を収録。収録データは文字検索のほか、一覧リストから対象をクリックして呼び出すこともできる。↓作品を表示した基本画面。「Credits」ボタンで監督の詳細なデータ画面に飛んだり、「Awards」ボタンでアカデミー賞の受賞／ノミネート歴を調べることもできる。また、写真下のスピーカーアイコンは音声データの収録されていることを示しており、クリックすると名シーンや写真のシーンの音声が数秒間流れる。

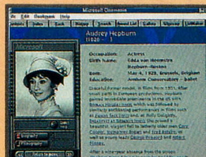














●収録されているスチール写真や音声をダイレクトに呼び出したいのなら「GALLERY」ボタン。そこから表示された人物や作品のデータに飛ぶには、左下の「Go To Subject」を使う。

●AND検索で「ビートたけしの出た大島渚監督の映画」を全テキスト対象に検索。結果はこの通り。「戦メリ」はテキストデータしかないことがわかる。

「30巻で2万ページ、7000万字の百科事典」や「1年分の朝夕刊の新聞記事」が1枚のCD－ROMに納まり、しかも全文に対して検索ができる。約600Mバイトという大容量を具体的に言えばこうなる。家庭で撮った写真を紙にプリントする代わりに、デジタルデータとしてCD－ROMに焼き、テレビやパソコンで再生するコダック社の「フォトCD」サービスも始まった。さらに「クイックタイム」や「ビデオフォーウインドウズ」などパソコンで動画を扱う技術は、記録映像や歴史的スピーチなども百科事典に取り込み始めた。こうしてデータベースソフトが扱う対象は、どんどんマルチメディア化してきている。

人物情報や用語解説も豊富な映画の「百科辞典」

米マイクロソフト社が莫大な映画の権利を購入して、マルチメディア市場に導入した世界規模の映画データベース。CD－ROM1枚に、アメリカ・ヨーロッパ・アジアの映画約1万9000本のデータが網羅されている。

ケーブルテレビの発達で、アメリカでは映画が家庭に入り込んでくる割合が日本に比べずっと大きい。このような大量の映画洪水の中で、鑑賞の指針となるデータベースの需要は結構多いようだ。また、ウインドウズをマック並みのマルチメディアプラットフォームにしたいという米マイクロソフトの戦略商品の一つと位置付けることも出来る。実際、マルチメディア化のための映画の権利は数千万ドルとも噂され、とてもこの商品単体では採算が取れるものではない。

日本語化の予定はないとのことだが、映画好きには実用上の問題はないだろう。この版ではマルチメディア化は音声までだが、今年秋発売予定の93年版では、一部の映画でスチールに変わって動画が使われるとのこと。

ただ一つ残念なのは、日本マイクロソフトが販売を担当していないことだ。購入は、秋葉原辺りのDOS／Vショップか輸入ソフトを扱っている販売店に問い合わせてみるしかない。

DATA

発売中。動作環境：①ウインドウズ3.1以降とそれが正常に動作するメモリとハードディスクを持ち、②オーディオカード、256色以上のビデオカードを内蔵し、③MSCDEX2.2以降をシステムにインストールしているマシン。国内実売価格：1万円前後。入手先：T-ZONE（4F）☎03-3257-2652。PCiN秋葉原（8F）☎03-3253-9231ほか。

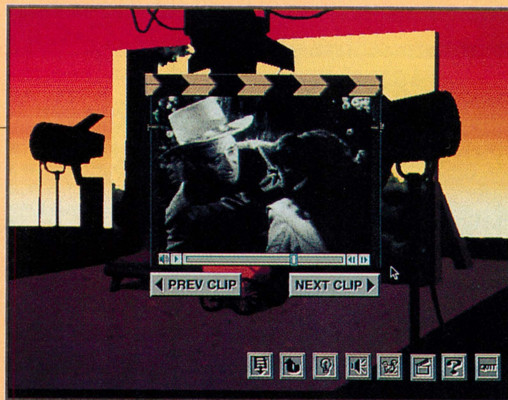
SOFTWARE INFORMATION



Macintosh

BIG TIME MOVIE STUDIO

●ブラウザー。160本のムービーファイルがマウス操作だけで検索できる。またハードディスクにコピーすることも簡単。電子メールやプレゼン用にこれらの素材を張り込むためのヒントも収録されている。



●10個のセットはそれぞれ、コメディ・愛と憎しみ・SF・スリル・アニメ・ウェスタン・自動車・飛行機・ダンス・テレビCMというカテゴリーに分けられている。チャップリンやフレッド・アステアなどの映画スターから、メトロポリスやアニメ版スーパーマンなどの貴重な映像、30年代のニューヨークといった珍しい映像までテンコ盛り。データ量も限界に近い470MB使用。

テキスト解説一切なし。イメージで分類した映像の玉手箱

データベースというよりも、映画スタジオというアミューズメントスポットを気の向くままに歩き回る娯楽ソフトといった感じの作品。長年テレビCMなどを手掛けてきた制作会社が作っているため、構成やアングルの取り方、表示される文字のデザイン的な美しさなど、見せ方の工夫に映像的センスがひかる。

基本的には映画スタジオの中に作られた10のセットと試写室、SEコーナー、スタッフルームを見て回るというスタイル。またこれとは別に、ムービーを純粋に素材として利用したいという人向けに、ブラウザーも用意されている。

個人で利用する分には著作権上の問題はないそうなので、映画監督気分で映像を加工してみるのも楽しいかもしれない。

DATA 発売中。動作環境：マックLCII以上。メモリ8MB、256色以上のビデオカード、13インチ以上のモニター。ハードディスクに3MB以上の空き。漢字トーク7.1以降。クイックタイム1.5（バンドル）。定価：9800円。問合せ：㈱ノバ・トーカイ☎03(3586)0839

MAC CD-ROM MAGAZINE



●テーマと共に映像的にも商品になるものを求めていくと、どうしても海外取材になるという。

マックランチ

CD-ROMをメディアの中心において、オリジナルの内容で構成したデジタルブック。体験版ソフトやPDSも入っているが、基本的にはQTVと同じ系列。書店売りのため「流通の関係上、やむを得ずガイドブックとフロッピーを付けているが、できればCDだけにしたい」という意識で作っている。創刊は昨年暮れで、この6月に第2号を予定。アメリカ西海岸で取材し、パソコンサブカルチャーの実態に迫った特集は必見。



●クイックタイムムービーがメインになるため、第2号はCD-ROM 2枚組み。約60分のビデオが入る予定。取材スタッフが自らカメラを担いで映像の収録もしているため、現在のところ年2回刊行というペースが精一杯。創刊号は3000部発行。

DATA 創刊：92年12月。動作環境：CPU68020以上の機種。メモリ8MB、256色以上のビデオカード。漢字トーク7.1以降。クイックタイム1.5（バンドル）。定価：12800円（税込）。問合せ：㈱ビー・エヌ・エヌ☎03(3288)1271



●第6号では市販製品の体験版のほかに、オリジナルのメニュー画面を初めて導入し、特集の充実も図る。

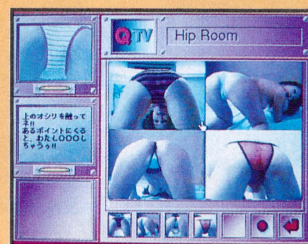
Hyper Lib

最新のマルチメディアタイトルとアプリケーションソフトが体験できる。当然機能は限定されているが、製品版の価格ベースにすれば数百万円から一千万円以上の価値になるという。メディアはCD-ROMとフロッピー、それにガイドブック1冊。6月19日に第6号が出た。「CDだけにこだわるのではなく、これらのメディアがパックになって提供されている状況をマルチメディアと考えている」とは、月刊マックパワーの編集長も兼ねる戸島国雄さん。



●「体験版日本一」のコンセプトは第6号でも変わらないが、この号からノーチラスが付かなくなる。その分、CD2枚／フロッピー4枚というボリュームで、マックとコンピュータミュージックの大特集を組む。現在、実売8000～1万部。

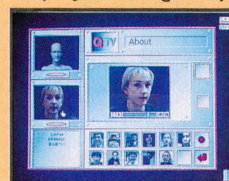
DATA 創刊：91年12月。動作環境：マックプラス以上。メモリ2MB、256色以上のビデオカード。漢字トーク6.0.7以降（7.1でしか動かないソフトも含まれる）。定価：9800円（6号から価格が下がった。税込）。問合せ：㈱アスキー☎03(5485)5781



●ビデオでも発売されている、ヒップばかりを集めた映像のQTV版。オリジナルのアングルもあり、当然隠しコマンドも一番多いとか…。

QTV

「クイックタイムテレビ」という意味を含むデジタルマガジン。アメリカのマックワールド（昨年）の現地報告、東京情報、立体音響に関する特集、クリエーターインタビュー、市販ビデオ紹介などなど、ノリはまさに雑誌。電子メディアならではの「隠しコマンド」も随所にあるほか、読者ハガキを返送してくれた人全員に送っているフロッピーと組み合わせると、新たに20分ほどの隠し部屋が見られるなど、なかなか奥が深い作りになっている。

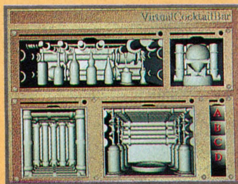


●各項目の解説については日・英のバイリンガル対応。女性が英語、CGで作られたメタコス君が日本語担当。気になる第2号だが「休刊になったわけではないが、今のところ予定なし」。売れ行きは4月現在で1200部を突破。

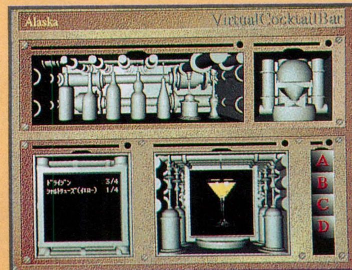
DATA 創刊：92年10月。動作環境：CPU68020以上の機種。メモリ5MB、256色以上のビデオカード。漢字トーク6.0.7以降。クイックタイム1.5、日本語ハイパーカード2.0（どちらもバンドル）定価：12800円。問合せ：㈱ポニーキャニオン☎03(3221)3151

Virtual Cocktail Bar

お酒を文化として楽しむためのシミュレーションソフト



●制作担当のメイズボックスでは、メイン・キャラクター・テキスト・サブという4つの窓を持つインターフェイス画面を今後の同社のタイトルにも応用して、操作性の統一を計るという。



●ドライジンとシャルトリューズでカクテル「アラスカ」を作ってみた例。機械装置風のボトル類が並ぶのがメイン画面。ウンチクを語る窓、テキストデータ用窓、できあがり表示用の窓という構成。

既存カクテル200種類のデータベースであると共に、ユーザー独自のカクテルを作り出すためのシミュレーションソフトでもある。検索は、ジンベースやウォッカベースといった分類からのほか、味・アルコール度数・飲むときのシチュエーション（どのぐらいの時間で飲むものかといったこと）からも選び出せる。

基本画面構成は、検索画面とカクテルを作る場面。クイックタイムで動くキャラクターが、お酒のウンチクを聞かせてくれるといった趣向もある。

CD－ROMブックという位置付けで、お酒にまつわる話を載せた紙のガイドブックとパッケージにし、書籍流通で販売される。

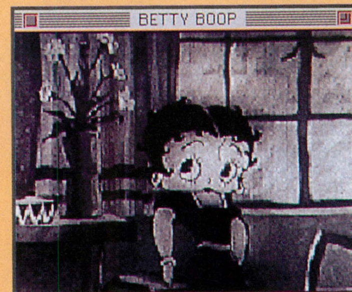
DATA 発売中。動作環境：マックLCⅡ以上（カラークラシックも可）。メモリ8MB、256色以上のビデオカード。12インチ以上のモニター。漢字トーク7.1以降。クイックタイム1.5（バンドル）。定価：4800円（税込）。問合せ：㈱トライエックス☎03(5458)4072

OLD TREASURE FILMS

個人コレクターの視点で集められた映像クリップ集



●基本画面。映像はアニメ18本、ボンデージ8本、コメディ17本、ドキュメント7本、エロティックス11本、オマケ3本のクイックタイムムービー。



●キャラクターグッズの隠れたヒロインでもあるベティ・ブープ。これは1936年のアニメ作品。

フロッピーベースのデジタルマガジン「FLOII」（年3～4回刊）を発行している日本スタックマガジン社から限定発売されたオールドフィルムの宝箱。20年代から60年代までの「映像で見るアメリカ風俗史」ともいえる。

収められた作品はすべて、文筆家高杉弾氏の個人コレクション。実際にハリウッドまで出かけ、ビデオ屋さんの倉庫を漁って買い集めたフィルムの断片が、最先端のデジタル技術を駆使してパソコン上によみがえる。モニターに開いた小さな窓を通し、時空を超えたモノクロ映像の圧倒的な存在感を楽しんでみよう。販売は直販のみ。200部限定で半数以上はもう出たが、注文が多ければ再プレスも可とのこと。

DATA 発売中。動作環境：CPUが68030以上のマック。メモリ5MB、256色以上のビデオカード。漢字トーク7.1以降。クイックタイム1.5、ハイパーカード2.1J（ともにバンドル）。定価：9000円。問合せ：㈱日本スタックマガジン社☎03(5688)0600

少年マガジンヒストリー

戦後漫画史を知る上でも貴重な研究資料



●1959年3月から91年末まで、33年間分の作品リスト。こういったデータベースの側面に加え、約500問からなる漫画クイズや漫画のヒーロー同士を対戦させるゲームも収められている。



●「巨人の星」、「あしたのジョー」など人気10作品は最終話が丸ごと収録されている。

「マルチメディア電子漫画館」のキャッチフレーズ通り、少年マガジン創刊号から'91年末までの号に掲載された全1037作品が網羅されているデータベース。団塊の世代のお父さんと、その子供が一緒に楽しめるというのがウリだ。少年マガジン歴代編集長のうち4人が構成に参加している。

一覧リスト検索のほか、人気の100漫画は絵からの検索も可能。もちろん作家からの検索もできる。各作品には作品解説、登場キャラ解説、掲載時期などのデータと、作品によってはビジュアルデータも用意されている。

収録漫画のビジュアルはすべて掲載誌をスキャンしているため、吹き出しの文字が一部読みにくい部分もある。

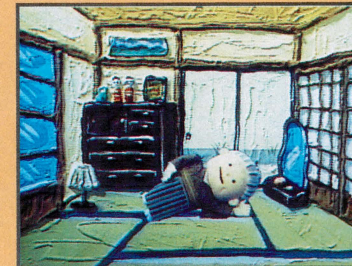
DATA 発売中。動作環境：富士通FM-TOWNSシリーズ及びFM-TOWNS MARTY。実装メモリ2MB以上。定価：9700円。問合せ：ダットジャパン㈱☎011(832)8530

おばあちゃんの知恵袋

核家族世代のための「生活の知恵」データベース



●検索のためのメインメニューは家の見取り図。知りたい部屋の上でクリックすれば、内部に入っていける。対象は、和室・洋間・台所・玄関・風呂場・トイレの6ヵ所。さらに各部屋の中で知りたい場所をクリックして指定する。



●昼寝を始めたおばあちゃん。すべての背景は実際に塗り壁風の模型を作り、ビデオで取り込んで人形と合成した。

おばあちゃんの生活の知恵をデータベース化したものだが、演出が凝っている。おばあちゃんは電子世界の住人であり、知恵を借りたい人はその家を訪れるという設定だ。したがってソフトを立ち上げても、プレーヤーが何もしなければ、おばあちゃんは玄関や台所で生活の知恵を一方的に話し続ける。そして突然「ちょっと疲れたね」と言っては、ゴロンと昼寝を始めたりする。また、あまり放っておくと「電気がもったいない」と言ってマシンのスイッチを切ってしまうのだ！

おばあちゃんの声は、声優の麻生美代子。サザエさんちのおフネさんだ。背景も実際に作った模型を撮影するなど、手が掛かっている。

DATA 発売中。動作環境：富士通FM-TOWNSシリーズ及びFM-TOWNS MARTY。実装メモリ2MB以上。定価：9800円。問合せ：㈱ぎょうせい☎03(3268)2141

tive™

CLOSE UP

レーザーアクティブが生み出す映像新世界

レーザーディスクの高画質とテレビゲームの興奮がドッキング。かつてない映像体験が目の前に広がる…



●今夏発売を控えたレーザーアクティブ。今年1月の発表では本体価格90,000円以下、MEGA-LDパック、LD-ROM^{2}パックが各60,000円以下、カラオケパックが20,000円以下という設定。7月にも正式なリリースがある予定。

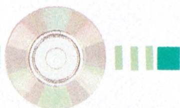
LaserAc

1981年の発売以来、映像のクオリティでは常にトップを走り続けて来たレーザーディスク。レーザーアクティブは、このLDの高画質性を全面に押し出した画期的なマルチメディア・プレーヤーだ。

レーザーアクティブの特徴は、何といっても、CDやLDだけではなく、CD－ROMまで含めての究極の「マルチ・ディスク・プレーヤー」だということにある。別売のコントロール・パックを取り付ければ、セガのメガCDのソフトも、PCエンジンのCD－ROM²のソフトもプレーすることができるのだ。

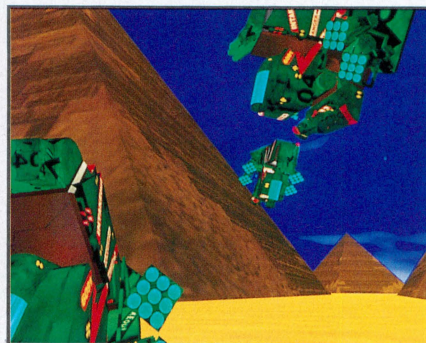
お楽しみはこれだけでは終わらない。レーザーアクティブの最大の売りは、LDとCD－ROMの特徴を、ばらばらにではなく、組み合わせて楽しめることにある。一枚のディスクの中に、高画質のレーザーディスクの画像とゲームのプログラムをいれこみ、プレイできる。つまり、LD画質でゲームを堪能できるのだ。

勿論、ソフトの範囲はゲームに止まらない。LDの画像クオリティ、動画容量は、パソコン用CD－ROMを大幅に上回る。つまり、レーザーアクティブは、LDという最高画質／音質のメディアを活用しての本格的マルチメディア・プレーヤーとして大きな可能性を持っているのだ。



当然、8 cm版のCDシングルも、アダプターなしでOK。





Laser Active
HARDWARE

レーザーアクティブのハードの最大のすごさは、LDの高画質画像や音声を、インタラクティブに楽しめるということ。マックやウィンドウズ等のマルチメディア・パソコンで、動画圧縮技術（※1）などを用いて苦心惨憺してもなかなか出せないでいる「本物の」動画を、いとも簡単に利用できるという点だ。

なぜレーザーアクティブでは高画質の動画が楽しめるのだろうか。その最大のポイントは、そもそものレーザーディスクのフォーマットが「アナログ」だということにある（※2）。この頃では、デジタルに押されがちのアナログ技術だが、実は、こと大容量性ということに関していうと、アナログの方が圧倒的に強い。同じディスクの大きさだったら、アナログの方が、はるかにたくさん情報を入れられるのだ。

情報の多さは、そのまま画質の良さに繋がっていく。ラフに計算すると、レーザーディスク1枚に入る映像情報は、デジタルに換算して81ギガ・バイト（※3）。なんとCD－ROMの150枚分にも当たる。

レーザーアクティブは、これだけの情報量に裏打ちされた高画質の画面を、一コマ毎に管理し、見せていくことができる。しかし、これだけでは、既にある絵や音を楽しめるだけ。マルチメディアにつきもののインタラクティブ性は生まれてこない。

※1　動画圧縮とは、デジタル化すると膨大になってしまうビデオなどの動画データを、数十分の1に縮め、コンピュータで扱えるようにする技術。

※2　LDは、光ディスク媒体の中で唯一、ディスク上の情報が1／0のデジタル信号ではなく、微妙な差が意味を持つアナログ信号となっている。

※3　ギガとはメガの次の単位で、1ギガ＝千メガとなる。従って、3.5インチのフロッピーディスクだと、千枚ないと1ギガは入らない。

※4　レーザーアクティブは音声も勿論高水準。音楽用CDと同じクオリティのデジタル音源を利用できることも魅力の一つだ。

そこで登場するのが、メガドライブ、PCエンジンというゲームマシンだ。ゲームマシンの究極のインタラクティブ性、迫力あるシューティングやアクションをプレイできる能力。LDの画質にこのゲームマシンのインタラクティブ性を付加することにより、レーザーアクティブは、最先端のマルチメディア・マシンとなることができたのだ。

メガドライブをコントローラーにしたレーザーアクティブのソフトはMEGA-LD、PCエンジンの場合はLD－ROM^{2}というのが正式名称。基本的な機能は両者とも同じで、メガドラやPCエンジンによるデジタル映像を、LDのアナログ映像と重ね合わせたり、タイミングによってどちらかを呼び出したり、等々が可能となる。これによって、インタラクティブ性が重視される部分ではゲームマシンの能力を、画質・音質が重視される部分ではLDの能力をフルに発揮できるようになるわけだ。

そして、もう一つ忘れてはいけないことがある。レーザーアクティブは、マルチメディア・プレーヤーであると同時に、マルチ・ディスク・プレーヤーでもあるのだ（※4）。これ一台でLDやCDは勿論のこと、CD－Gなど多種にわたる光ディスクに対応している。先端的でなおかつお得、というのがこのハードの最大の魅力なのだ。







LD、20cmLDシングル、そしてレーザーアクティブ専用ディスク（MEGA－LDとLD－ROM²）にばっちり対応。



普通のCDの他に、CD－G、メガCD（メガドライブ）、CD－ROM²（PC）に対応。













MEGA－LD対応パック

セガのメガドライブに対応するためのコントロール・パック。このパックを差し込むと、メガCD（上部のディスク・プレーヤーにソフトを挿入）、メガドライブ用カートリッジ（コントロール・パックに挿入）両方のソフトを楽しむことができる。つまり、メガドラのソフト資産はまるごといただきというわけだ。
そして、勿論、このパックの目玉として、メガドライブの機能を活かしたレーザーアクティブ・ソフト、MEGA-LDがある。「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」を始めとして、スピード感、リアリティの面では他のゲームマシンの追随を許してこなかったメガドライブ。この頃では、「スウィッチ」など、従来のゲームを越えてマルチメディアの世界に踏み込むタイプのソフト制作も盛んだ。MEGA-LDになれば、更に格段とパワーアップしたメガドラの世界を展開してくれるだろう。

LD－ROM²対応パック

NECホームエレクトロニクスのPCエンジンに対応するためのコントロール・パック。このパックを差し込むことにより、CD－ROM²の各バージョン・ソフト（上部のディスク・プレーヤーにソフトを挿入）、PCエンジン用Huカードソフト（コントロール・パックに挿入）を楽しむことができる。そして、肝心のレーザーアクティブ。PCエンジンでコントロールされるLD－ROM²が控えている。
PCエンジンと言えば、世界で始めてCD－ROM専用ゲームを実現したマシン。代表作である「天外魔境Ⅰ・Ⅱ」を始めとして、実写を圧縮して実験的に取り込んだり、アイドルや漫画家を登用してビデオ風のタイトルを制作したりと、CD－ROMの可能性を探り続けてきた。CDからLDへの展開を期に何を企んでくるか。楽しみなところだ。

カラオケ対応パック

レーザーディスクの楽しみとして欠かせないのがホーム・カラオケ。ゲームやマルチメディアはちょっと、という人でも、カラオケには目がないはずだ。
このカラオケに対応するのが、マイク端子２本（デュエット用！）付きのカラオケ対応パック。これさえあれば、字幕付きのスタンダードタイプのカラオケ・レーザーディスクが楽しめる。
マルチメディアやゲームに疲れたら一発カラオケで発散とか、一人の時はLDで映画鑑賞、仲間が来たらカラオケ・パーティなどなど、レーザーアクティブは、どんなオケージョンにも対応できるスグレものの機械なのである。

Laser Active CREATOR'S VOICE

未体験の感動と驚きがやってくる!!

レーザーアクティブの持つ可能性は、映像、音楽、CGと各分野で活躍するアーティストの感性を刺激した。実際のソフト制作に入った3人のアーティストがその魅力を語る。

レーザーディスク・フォーマットの持つ高画質、高音質性。これを手に入れることにより、レーザーアクティブは、強力な味方をつけることに成功した。ビデオやテレビ、音楽の分野で活躍しているアーティスト達だ。

従来のソフト、ファミコンやパソコンでのゲームを中心にしたソフトを作っていたのはプログラマー達。時として音楽などにアーティストが駆り出されることはあっても、どちらかと言えばそれはアルバイトや名前貸しの域を出ないものだった。ビデオやフィルム、CDを相手に仕事をしている彼らにとって、あまりに稚拙なコンピュータ・ソフトの表現力は、「何かを作ってやろう」という食指を動かすようなものには見えなかったのだ。

しかし、レーザーアクティブの場合、話は大きく違ってくる。LDの画質、音質は、一流の映像作家、ミュージシャン達が、その才能をぶつけるに足るクオリティを持っているからだ。実際、ここで紹介する3人のアーティストを始めとして、多くのアーティスト達がレーザーアクティブでソフトを制作しようと名乗りを挙げている。

マルチメディア・ソフトは、コンピュータのエンジニアやプログラマーだけで制作できるものではない。映像や音声の物理的なクオリティが高ければ高いほど、それを扱う演出力、クリエートの力が露骨に出て来てしまうからだ。映画、ビデオ、テレビ、ミュージック・クリップ、音楽などなど、今までの「アナログ」アートの分野で才能を発揮していたアーティスト達。彼らの才能をどう活かしていくかが、これからのマルチメディア・ソフトの行方を決するものになる。

レーザーアクティブは、ソフトのクリエーションの面でも、革新的な動きをしているのである。

レーザーアクティブの魅力はアナログ情報とデジタル技術が融合したところにある

野中　僕は音楽を窓口にしてコンピュータと接してきたわけですけど、コンピュータを通してエンターテインメントを見たとき、クリエーターにとって共通分母になるような強烈なプラットフォームがまだないんです。それで、今回話を聞いて面白いと思ったのは、レーザーアクティブがゲームのエリアを共有しながら、LDフォーマットの持つ「高音質・高画質」を提供するという発想でした。しかもインタラクティブかつランダムアクセスが可能になる。

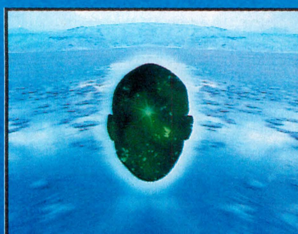
パソコンの普及が10年は日本より進んでいるというアメリカでさえ、マルチメディアとかバーチャルリアリティで真打的なソフトは出ていない。日本もインタラクティブメディアと言ったときいろんなフォーマットが出てますが、経済的にもゲーム機の延長で買え、なおかつ得られるメリットを考えたとき、ひょっとしてLDの進化した形としてのレーザーアクティブが、マルチメディアの世界を引っ張っていくのではないか、そう思ったわけなんです。この世界は切磋琢磨が激しいから表現方法もどんどん新しいものが出てくると思うけど、少なくとも僕等にとっては「アウトプット」がいいものが一番魅力的ですからね。

伊藤　マルチメディアに関して言えば「失敗するだろう」。まあこれはアイロニーですけどね。なぜかというと従来のものは面白くない。一般受けしないんです。パソコンの延長線として考えれば、特に技術に詳しい人達には面白いんでしょうけど、一般の人から見ればまだまだ「絵が悪いね」とか「反応が遅いね」とか。テレビの映像があるのになぜ戻らなければならないのかという疑問を持つでしょう。

それで最近のアメリカの傾向なんか見ていると、マルチメディアのコンファレンスにコンピュータの専門家だけでなく、例えばアリー・ウィリス（※1）といったクリエーターを呼び始めてます。こういう人達にマックとかインディゴ（※2）を与えて何ができるか探っている。マルチメディアに対する危機感のあらわれなんですね。だからマルチメディアは今非常に「危ないメディア」とも言える。そういう状況で、野中さんや中野さんみたいなクリエーターが加わるってのは、まさにアメリカの流れと同じもの。そこにアナログと

Photo／中村征夫





中野裕之

映像作家。1991年に制作した〝DEEE LIGHT〟のビデオクリップでMTVアワード最多の6部門ノミネートという快挙を成し遂げ、世界的に注目される。西ドイツ・ビデオアート最優秀賞を受けた「ビデオ・ドラッグ」は、精神世界を刺激する映像作品の先駆けとして評価された。三次元を超えた映像体験を「フルディメンション」という言葉で表現し、LD作品なども多数発表。

デジタルのドッキングしたレーザーアクティブが登場して、ひょっとしたら可能性があるんじゃないかと思ったわけです。

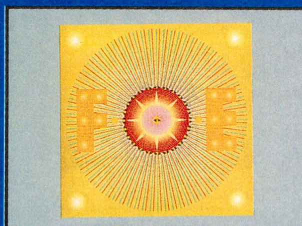
中野　CD－ROMをはじめいろんなデジタルメディアが出ているけど、映像分野では未だに高画質のマスターはテープメディアなんです。それじゃあ現時点でデジタルの可能性は何かと考えたとき、瞬時に目的のデータに到達するアクセスの速さなんです。それで、伊藤さんと話していて最終的に「それだ！」ということになったのは、レーザーアクティブをハイエンドな映像を扱える、シリコングラフィックスのコンピュータみたいなものとして捉え直すことだったんです。例えばイルカのモデルがあって、実際にはありえないんだけど、それに木目や花模様といったテクスチャーを張り付けるレンダリング。これをコンピュータに計算させるとあるものは数時間かかるし、別のものはもっとかかる。ところがレーザーアクティブならそれをアナログの映像データとして持っていて、ユーザーの選択で一瞬にして張り付けてしまう。これって世界一速い「グラフィックスコンピュータ」ということでしょ。わざわざデジタルにこだわらなくても、そうすることで楽しめるんだったらこれは素晴らしいと思ったわけです。

伊藤　マルチメディア、マルチメディアって言うけどそれを実現できるコンピュータはまだまだハイエンドなものなんです。500万円ぐらいのコンピュータなら瞬時にグラフィックスや音声を扱えるかもしれない。でも50万円のパソコンでは思うようにはならないんです。ところがレーザーアクティブなら10万円ぐらいで500万円のコンピュータと同等のことができる。これは一種のマルチメディアの〝シミュレーション〟なんですけど、それが簡単に家庭で再現できてしまう。そういった体験を子供のうちから家庭でできるんなら、これは将来すごいことになるんではないかと…。

感動をより直接的に伝えられる方法で、マルチメディアの方向性を出していきたい

野中　それでこういった環境の中でどんなことができるかと考えたとき、ウインドウを何千何万も開いてクリックして進めてくださいというのではなく、――それだってできますけどね――もっと人間の感性や情動に直接訴えられるようなアーティストよりのことが可能なんじゃないか。今回の大きな方針の一つでもあるんですが、クリック、クリックの世界じゃなくて「モード」の世界。最初にいくつかユーザーの好みのパラメータを設定すれば、あとはジェットコースター的に楽しめるようなもの。しかも1枚でいくつものモードが取り出せる。そういう操作が簡単でクリエーターにとっては非常に間口が広い世界を作っていこうと思っているんです。それが僕等にとってのエンターテインメント。インタ





野中英紀

ミュージシャン。ウインダムヒル唯一の日本人アーティストとして「インテリアズ」に参加し、1986年のグラミー賞にノミネート。その後、細野晴臣とユニット「F.O.E（フレンド・オブ・アース）」を結成。アルバム制作やコンサートのプロデュースも手掛ける。92年、「BAY FM」の環境特番で13時間にわたりDJを務め、世界各地のエコロジストをインタビュー。その経験と以前からの興味を生かし、エデュターテインメント（教育性のある娯楽）ソフトをレーザーアクティブタイトルとして制作中。

※1　**アリー・ウィリス**
自ら曲作りも手掛けるアメリカの音楽プロデューサー。シンディ・ローハー、ビーウィ・ハーマンなどを発掘した。

※2　**インディゴ**
その筐体がインディゴブルーにデザインされていることからそう名付けられた、米シリコングラフィックス社製のグラフィックス・ワークステーション。

ラクティブというと何でもかんでもクリック、クリックというものではないでしょう。

伊藤　野中さんは音楽、私はコンピュータで複雑なことをやるんだけど、極端な話ビデオの予約なんて面倒くさくてやらない。つまり人間というのは極端に面倒くさがりだと思っていたほうがよくて、マルチメディアをあまり複雑にすると誰もそれに入っていけなくなってしまうわけです。例えばCD－Iはゲーム的なパッドを使っているけど、やっぱりカーソルで持っていってクリックするという、コンピュータ的な文法に捕らわれすぎてます。

確かにアラン・ケイ（※3）を始めとする人達が考えたインターフェイスは素晴らしいが、彼が言っている「ダイナブック」（※4）の世界はあくまでインテリジェントツールとしての話。意識的な世界はそれでいいけど、今我々が考えているマルチメディアの世界は無意識も含めた刺激をどうすれば伝えられるかということ。人のエモーショナルな琴線に触れるものを作り出していくには、ハイエンドの音と映像があって、それらを極力途切れさせないオートモード的な設定で無意識の情報を滑り込ませることじゃないかと思いますね。

野中　それにアナログ的な要素も大切にしたいですね。今こうやって見開きのジャケットが付いたメディアがLDの他にありますか？　アナログレコードを買ったことがある世代なら分かると思うけど、初めて封を開いたときのあの匂い。気に入ったジャケットを飾る感覚。この大きさ。真の情報にたどり着くまでの「儀式的」ともいえるそういった一種無駄なものが実は大切なんです。（無駄という点では）それはまさに「縁側」であって日本的な「縁側文化」とも言えますが、日本で生まれたLDが唯一それを残して、世界にメッセージを発していけるとしたら素晴らしいじゃないですか。

伊藤　レーザーアクティブを面白くするんなら余計な情報をいっぱい付けてやるというのも手ですね。そういう周辺情報に、人間として大事な情報があったりする。今まであまりにもダイレクトに意識されたものばかりにこだわりすぎていたのかもしれない。

「GOKU」をはじめ三人三様の視点で動き始めたマルチメディアタイトルとは？

中野　僕はマックのスピーカーでものを聴くというのに耐えられなくてね。テレビもいやだから切って、真っ暗の部屋で好きな音楽の渦の中にいるんです。そういうとき、映像があったらいいといつも思ってて、自分で撮ってきた映像を合わせて「ああいいなあ」なんて楽しんでたんだけど、それをレーザーアクティブでやってしまおうということなんです。僕がDJになって、いろんな曲やシーンやセグメントを一つの組み合わせとして「これどう!?」って感じで見せる。「30分コースなんだけど、こういう見方もあるよ」ということで、逆さのコースも用意して、途中はスローになったり違う曲が入ったり。耳選択のモードで地を這う虫の耳になったり、立体音場を作り









伊藤博文
CGアーチスト。12年間NHKでディレクター及びプロデューサーとして活躍。「驚異の小宇宙・人体」では、人体のメカニズムをわかりやすいコンピュータグラフィックスを駆使して解説、注目される。またハイビジョンCG「LOST ANIMALS」は91年のAVAグランプリ（現マルチメディアグランプリ）ほか、内外の賞を受賞。現在は、最先端のCGやデジタルテクノロジーを駆使する制作・プロデューサー集団〝MAGIC BOX〟を主宰。



出したり。そういうオートマチックプレイをいくつか用意して、クリックレスで進んでいく。マルチメディアをそういう風にしたいんです。タイトルは「3Dツアーズ」。昔から3Dって大好きで、普段からこうやってレイヤー（※5）を見つけ出す癖があるんです。そういう立体視できる眼鏡があって、ビデオに対応しているんだけど、5個ぐらい付けて、何分観たら休憩みたいなこともソフトの中で指示する。そういうものをまず1枚作ってみたいと思ってます。

野中　「メロンブレイン」というのはイルカの中脳とでも言うべきもので、人間にはないんだけどソナーみたいな知覚機関なんです。一説によると20平方キロの立方体をホログラフィックに認識できるらしい。イルカってのは仲間がどこにいて自分の家族は何頭でといったことを認識しながら生きている、非常に集合意識の高い生物であるわけです。ある意味で人間よりずっとインタラクティブに生きているイルカというものをもっと理解できるソフト。しかもイルカの生活を体験できるようなものをテクノロジーを駆使して作れないかと思ってるんです。自閉症の人がイルカとのコンタクトで治ったとか、水中出産でイルカがそばにいるとより無痛分娩ができるとか、いろんなことが世界中から報告されてます。オーストラリアのエステル・マイヤーズ（※6）のようにイルカと人間が自然に出会える場所を海洋に作って研究を続けている人もいる。このソフトではそういった人達や世界中に分布しているイルカの実態を実写とCG、それにデータも入れて、より深いレベルで擬似体験化を起こさせたいんですよ。

伊藤　イルカというのはいいシンボルですね。イルカは人間にいろんな情報を出している。そういうのが人を癒しているとしたら、それはメディアが本来そうあるべきものなんです。ところが人間同士ではそれができない。イルカの方が進んでいるということでしょうか。

中野　7月ぐらいから世界中のポイントを撮影します。イルカだけ撮りつづけているカメラマンも何人かいて、それがまた素晴らしい。彼らとも交流していきたい。それからその時に、さっきも言った僕チョイスの映像と音で見せる「3Dツアーズ」も、空・海・秘境という基本的な絵は押さえていきたいと思ってるんです。

伊藤　「メロンブレイン」にも「3Dツアーズ」にもCGで参加してますが、メインで手掛けているのは「GOKU」。荒俣宏さんがコンセプトを出したもので、人類は世界の七不思議にまつわる古代文明から隠された遺産を受け継ぎ、理想の都市（世界文明）を手に入れるというストーリーにゲーム性を持たせて見せるんです。GOKUが、現代人の代表として時空を超えて七不思議の世界の中に入り、それぞれの固有の怪物を退治していきます。現在「バビロンの空中庭園」バージョンをほぼ完成させたところですが、ハイビジョンCGでモデリングされたこれらの映像は、前景、キャラクター、建築物、背景という4つの要素のデータベースという捉え方で汎用的な利用を目指します。レーザーアクティブ版「GOKU」は、そのデータを使ったアプリケーションという位置付けになります。

※3　アラン・ケイ
70年代にゼロックスのパロアルト研究所（PARC）で、パソコンのインターフェースのデザインや「ダイナブック」という個人パソコンの概念を打ち立てた。

※4　ダイナブック
コンピュータも紙や鉛筆のように身近な道具として利用されるべきだという概念。中世になって初めて書物が一般の人の手の届くものになった事実になぞらえて、アラン・ケイが初期の論文の中で提唱し、実際にモデルを示した。

※5　レイヤー
階層のこと。遠近感のある写真や絵画、あるいは現実の三次元空間で、視点が集約されていく幾つかのポイントを指して使う

※6　エステル・マイヤーズ
1980年、ニュージーランドで「レインボー・ドルフィン・センター」を設立。人間とイルカとの触れ合いを通して、人の気分や態度を癒す「ヒーリング・プログラム」を実践している。またその体験をフィルムや講演会などで世界中の人に伝える活動も積極的に行う。

Laser Active
SOFTWARE

シューティングゲームからアダルトものまで 発売間近のソフトラインナップ全ガイド

ここではレーザーアクティブ発売と共に登場する、第1弾のソフトを紹介しよう。すべて価格は未定になっているが、ほとんどが1万円以下になる予定だ。

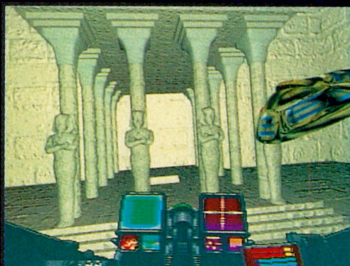
◎ピラミッドパトロール

近未来の火星が舞台の3Dシューティングゲーム。ゲームは宇宙戦闘機のコックピット越しに展開。火星表面やピラミッドの内部を滑空して、迫り来る敵を撃破していく。ラウンドは8つあり、敵の攻撃やトラップにはまるとシールドが減少していき、0になったらゲームオーバー。進路分岐は、アナログ映像のフィールド切り替えで瞬時に表示できるなど、レーザーアクティブならではの技術が活かされている。ハイクオリティCG、飛ぶように流れていく背景は業務用機器並みの迫力で、テレビの前をゲームセンターに変える。

●MEGA－LDパック対応。８月発売予定。価格は未定。
発売元：㈱タイトー



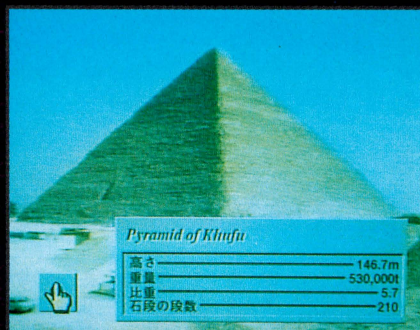




◎ザ・グレート・ピラミッド

「ピラミッド」をキーワードに古代エジプト史を縦横に分析した動く映像図鑑。「エジプト4000年史」というテーマのもとに、「ピラミッド」「ファラオ」「神」「謎」のメニューとその下の階層の小項目からなる。画面上のアイコンをクリックするだけで知りたい項目に飛ぶことができる。またこれらとは別に「MAP」と「年表」というカテゴリーからも検索することができる。豊富な映像資料をそのまま取り込んでインタラクティブにアクセスするという、アナログ資産とデジタルデータの特徴を最大限活かした「娯楽教養ソフト」。

●MEGA－LDパック対応。８月発売予定。価格は未定。
発売元：パイオニアLDC㈱





◎マンハッタンレクイエム

ハードボイルドタッチのミステリー。プレーヤーは主人公「J・B・ハロルド」になって物語を進める。40名の登場人物とあたかも映画の１シーンのように会話しながら、ヒントを探りだし事件を解決していくのだ。オープニングのほかいくつかの場面にはマンハッタンでロケした実写映像が入り雰囲気を盛り上げる。また画面に現れるメッセージや登場人物のセリフを「日本語」「英語」モードで選択できるようになっている。パソコン版では出せなかった「ハードボイルドの香り」を漂わせ、大人でも楽しめる推理ゲームに仕上がっている。

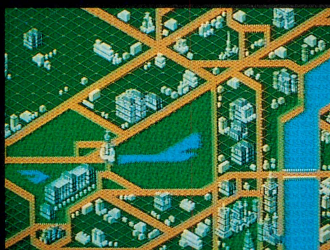
●LD-ROM²パック対応。９月発売予定。価格は未定。
発売元：㈱リバーヒルソフト



◎I WILL

ロンドンロケを中心に実写映像で見せるインタラクティブムービー。オゾン博士の画期的な発明品が何者かに盗まれ、プレーヤーは同僚のキャサリンと力を合わせ犯人を探し出していくというストーリーだ。ロンドン内の移動は自動車で、マップの上をアニメで移動する。またマップの上から行きたいポイントをクリックすると、その場所の実写映像があらわれる。会話は「日本語」「英語」モードを切り替え可能。ディスクのB面はレーザーディスクフォーマットで女優の原日出子のナビゲーションによる、イギリス観光案内になっている。

●MEGA－LDパック対応。８月発売予定。価格は未定。
発売元：パイオニア㈱





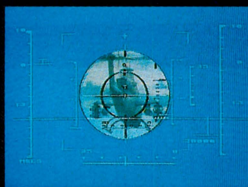


◎HI-ROLLER BATTLE

高性能ヘリコプターによる空中バトルシューティングゲーム。パイロットになったプレーヤーは、上下左右のキーで敵機を捉え撃墜していく。敵機はすべてCGだが、高速リアルタイムマッピングにより、リアリティの高い戦闘シーンが再現される。撃墜時には、画面の奇数・偶数フィールドの瞬時の切り替えというレーザーアクティブならではの技術を使い、迫力ある爆発シーンが展開。また爆発の効果音はドルビーサラウンドのため、臨場感あふれる仮想空間を体験できる。

●MEGA－LDパック対応。８月発売予定。価格は未定。
発売元：パイオニア㈱





◎エンジェルメイト

映画監督の山本晋也を進行役に展開する〝インタラクティブ野球拳〟。ポーカーとルーレットの２種類のゲームでプレーヤーが勝負をして、３人のAV女優を脱がしていくというライトアダルトゲームである。ヌードは35ミリフィルムから取り込んでいるため、画質が非常にいい。また光源やカメラアングルなど、インタラクティブに見せるための工夫を随所に凝らしている。成人指定ではない。

●LD-ROM²パック対応。９月発売予定。価格は未定。
発売元：㈱プラネット





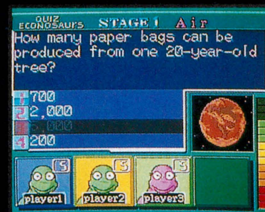


◎クイズ　エコノザウルス

本田亮原作の環境マンガ「エコノザウルスが行く！」をモチーフにして、環境問題をゲーム形式で理解していくエコロジーソフト。原作の持つメッセージを分かり易く伝えるために、クイズ以外にも地球や自然環境保護をテーマにしたアニメを多用、環境保護を訴えている。とはいっても、それ程堅苦しく考える必要はない。友だちと問題を競っているうちに（４人まで同時参加可能）、自然と「環境問題」の知識が得られるようになっている。

●LD-ROM²パック対応。８月発売予定。価格は未定。
発売元：HUDOSON SOFT





◎悪魔の審判

「あるシチュエーションに置かれたときどんな対応をするか」という質問の答えから、その人の深層心理を探る流行の心理ゲーム。デーモン小暮が案内役となって「審判」を下すという設定で展開する。設問テーマは20、質問は合計で100問用意されている。大勢の仲間とワイワイ楽しみながらチャレンジしてみると、雰囲気が出る。デーモン小暮の存在感、おどろおどろしい特撮セット、迫力ある効果音などで見せる新しいタイプのインタラクティブゲームソフト。大勢でワイワイ楽しむパーティグッズタイプだ。

●LD-ROM²パック対応。８月発売予定。価格は未定。
発売元：㈱プラネット



多様化するコンピュータ・スクール最前線

バンタン電脳情報学院 の場合

この春から「ゲームクリエイト専攻」、「コンピュータグラフィックス専攻」、「マルチメディア専攻」の3つの専攻がスタート。その充実した実践プログラムが注目を集めているバンタン電脳情報学院。
CGの本場ハリウッドへの短期留学、アメリカの4年制美術大学への編入など、海外ネットワークを利用して自分の可能性に次々とチャレンジできるのも魅力だ。
21世紀のアートとエンターテイメントのクリエイターを目指す人には、ここは最も夢に近い学校のひとつといえるだろう。

コンピュータの未来を見据えた3つの新専攻がこの春スタート

CGクリエイター、映像クリエイターの養成コースなど、画期的なプログラムで時代の最先端をになうマルチメディアのプロ育成に取り組むバンタン電脳情報学院。ここの教育の最大の魅力は、即戦力となるクリエイター養成に目的を絞った独自のカリキュラムにある。入学したその日から、創造力とオリジナリティーを磨きながら、現場で通用する実力を、現場のシュミレーションによって身につけていく。授業内容はハードだが、ゲーム、マルチメディアのクリエイターやプログラマーをめざす人には、最も目標に即した教育内容といえよう。さらにこの春、バンタンに、これぞ極めつけと言える新専攻が誕生した。「ゲームクリエイト」、「コンピュータグラフィックス」、「マルチメディア」の3つの専攻だ。いずれも国際レベルのクリエイター、プログラマーを養成する目的で新設されている。

バンタンでは、〝ターミネーター〟を創り出したジェイムズ・キャメロンや、アドビシステムの代表者ジョン・E・ワーノック博士が創立者に名を連ねるハリウッドのAFI（アメリカ映画学院）との提携によって、AFIの教育ノウハウをカリキュラムに導入している。今まで日本国内では難しかった、デジタルメディアに対応できる映像クリエイターの養成もこのネットワークで実現している。

シナリオからキャラクターまで、ゲームクリエイトのすべてを網羅するコースも

今年開講された3つの専攻の特徴を簡単に紹介しよう。「ゲームクリエイト専攻」には2つのコースがある。シナリオ&キャラクターデザインコースは、ゲームシナリオ製作、ゲームキャラや背景のデザイン、商品企画などを学ぶコースで、ゲーム企画に必要なあらゆるノウハウを会得できる。もうひとつは「プログラムコース」。授業はコンピュータ一人一台の完全実習体制。ソフトウェアスプライトやゲームサウンドプログラムなどの上級テクも取り入れ、ゲームプログラムのAtoZが学べる。

「コンピュータグラフィックス専攻」は、21世紀のCGクリエイター、グラフィックデザイナーの養成コース。デザインの世界にコンピュータワークが不可欠となった今、アドバタイジングやロゴ・マーク、3Dによるパッ









バンタン電脳情報学院

〒150 東京都渋谷区恵比寿南3-1-8
☎0120-03-4775

ケージやポスターの製作を通じ、デザイナーとしてのセンスと印刷の流れなどの知識と技術をマスターする。

デジタルデザインなど最新カリキュラムで21世紀を創造する「マルチメディア専攻」

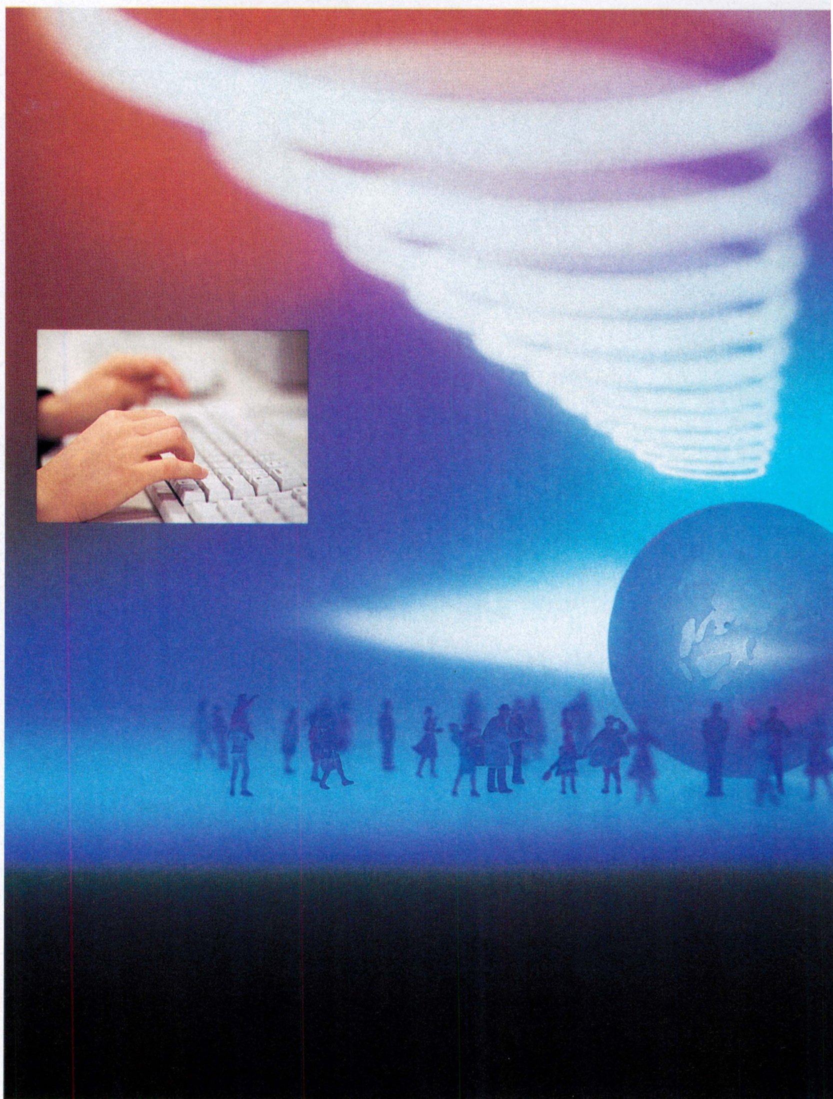
新専攻の中でも最も注目したいのが「マルチメディア専攻」だ。ここには、デジタルアニメーションの制作からオーサリングオペレーションまでを学ぶ「動画アニメーションコース」、映像編集とCD-ROM映像作品を制作する「映像クリエイトコース」、音の基礎からサウンド制作を学び、CMソングやゲームサウンドのクリエイターを養成する「デジタルサウンドコース」がある。メディア論、映像論、音響効果論などの社会・文化への広い視野をもったカリキュラムもバンタンの自慢のひとつだ。単なる技術者、クリエイターの枠にとどまらず、マルチメディアの未来を担い、新しい可能性にチャレンジしていくために、デジタルデザインをはじめとする最先端のプログラムが用意されている。

「マルチメディアには定義はありません。一人一人のひらめきから生まれるものが21世紀の新しいメディアとなります。今は想像もできない新メディアの、新リーダーがここから誕生していくのを見るのが私達の夢です」というスタッフの言葉に新専攻にかけるバンタンの熱意がうかがえる。

バンタン「電脳工場」のバックアップで研究生の優秀作品がそのまま製品に

バンタンで2年間の基本コース終了後さらに上級のクリエイター、プログラマーをめざす人には、選抜試験で編成される「ニューメディア開発研究室」がある。選ばれた精鋭たちの集まる研究室はいわばマルチメディアのシンクタンクだ。研究生にはカリキュラムはなく、個人個人が自分のテーマのもとでゲームタイトルやCGを作成する。完成したゲーム等の中の優秀な作品は、バンタンのマルチメディアソフトハウス「電脳工場」のバックアップで製品化される。研究室からマルチメディア界へのデビューも夢ではないのだ。

この「電脳工場」はバンタングループのソフトハウスで、ソフト開発、内外のマルチメディア人材の育成等を行っており、研究室の学生プロジェクトの製品化、海外トップクリエイターの招聘による特別講義の開講など、様々な面からバンタンをサポートしている。



英語力さえあればS.F.の名門美術大学へ編入、BFA(美術学士号)習得も可能

コンピュータグラフィックス、マルチメディアのいずれかを専攻した学生は、英語の授業を理解できる語学力さえあれば、アメリカ・サンフランシスコにある「アカデミー・オブ・アート・カレッジ」という名門の4年制美術大学の3年次へ編入留学することができる。もちろんバンタンでの2年間の単位が生きているので、あと2年間、計4年間でBFA（4年生大学卒業資格にあたる美術学士）の資格をとることができる。つまり、専門教育を受けた上、アメリカ留学、4年生大学卒業資格の習得が、入学後の努力によってスムーズに選択できるのだ。アカデミー・オブ・アート・カレッジはファインアートからコマーシャルアートのさまざまな分野を網羅する、伝統と実績ある大学であり、多くの卒業生が世界を舞台に活躍している。

ターミネーターを生んだ最先端映像学を学ぶ、ハリウッドAFIへ短期留学の道も

バンタンがネットワークを持つ、アメリカ最先端の映像教育機関AFIでは、'91年にアップルコンピュータセンターを設立し、映像とテクノロジーの融合とデジタル映像アーティストの育成に力を注いでいる。AFIが教育機関と提携したのは初めてのこと。これによってバンタン在学生はAFI短期留学生として、映像とコンピュータのスペシャルプログラムを受講できるというのだからうらやましい限りだ。クリエイターの成長に情報と刺激は欠かせない。世界の最も進んだ教育に接する留学システムは、クリエイターを目指す人に、さらに大きな夢とステップアップをもたらすだろう。ここが「最も夢に近い学校」であることは間違いないようだ。

IT'S MEDIA-COLLABORATION
1993 GAME-PIA SPECIAL EDITION #3
CINEMA-PICKUP-GUIDE

映画を超えたエンターテインメント

メディア・コラボレーションでみる夏休み新作映画

デジタル・テクノロジーの革命は、ゲームの世界はもちろん、既成のエンター
テインメント分野のすべてにわたって猛烈な勢いで拡大しつつある。
『ターミネーター2』で強烈な印象を残したCG映像にみられるように、
映画界はもっとも変革が進みつつある領域といえるだろう。
ここでピックアップした夏休み映画は、いずれも単に劇場公開だけのために
作られたものではない。デジタル技術を介して、フィルム以外の様々な
メディア展開を前提としたプロジェクトばかり。
パラ=メディアのソフト作りの具体例だ。映画館に足を運ぶ前に
チェックしておけば楽しみ方もパラレルに?

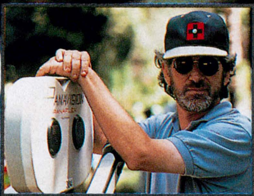





ティラノザウルスが、いまあなたの目の前に!

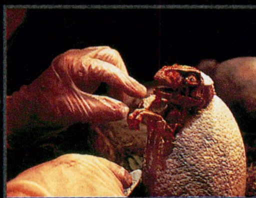
ジュラシック・パーク

JURASSIC PARK






いま、恐竜がブームだといわれる。もともとファンが多く、今までにもなんどかブームが訪れているのだが、今回は80年代にいくつかなされた発見により、恐竜の今までのイメージである「恒温・鈍重・愚鈍」といったイメージを覆す学説が発表され、温血動物で敏捷に動き回り、ある程度の知能も見られるという新たな恐竜像を中心にしてブームが沸き起こりつつある。今年夏には、昨'92年に引き続いて『最後の恐竜王国2』が高輪プリンスホテルで開催されるなど、いくつかのイベントも予定されている。全地球規模で盛り上がっているエコロジー運動の影響もあってか、人間が登場する前の地球を支配しながらついには滅亡してしまった恐竜、そしていにしえの地球環境とそこに息づいていた生物たちに対する関心が



公開	93. 7月17日よりロードショー
配給	UIP
監督	スティーブン・スピルバーグ
原作・脚色	マイケル・クライトン
キャスト	サム・ニール/ローラ・ダーン/アリアナ・リチャーズ





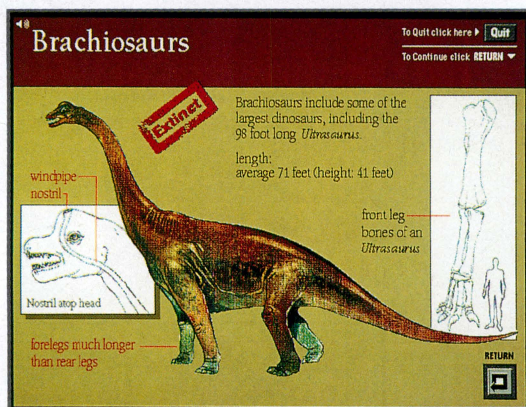
●主人公である古生物学者アラン・グラント博士をはじめ、その助手で美貌のエリー・サトラー博士、パークの仕掛け人である老人ジョン・ハモンド、ハモンドの孫のレックスとティムの姉弟などなど、魅力的なキャラクター達が多数登場する。登場人物がパーク内のジュラ期の密林をさまようシーンはハワイ・カウアイ島で撮影され、鬱蒼と茂る木々の中からおたけびとともに恐竜が襲いかかってくる様子をリアルに表現している。恐竜が間近に迫り来る緊迫感を表現できるのは高度なSFXの技術があってこそ。ストーリーとともに「映画を変える」とささやかれている特撮は、大いに期待できる。

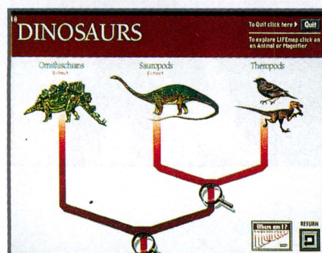
高まっているのだ。この恐竜と古生物、古代地球に関するテーマは数多くのメディアにわたって展開されている。

現在の恐竜ブームの隆盛に一役も二役もかっているといわれるのが「ジュラシック・パーク」だ。そもそもは'90年アメリカで出版されたマイクル・クライトンのSF小説である。すでに絶滅してしまった恐竜を、遺伝子工学、スーパーコンピュータ、古生物学などを駆使して現代に甦らせたのが、表題になっている「ジュラ期の公園」すなわち「ジュラシック・パーク」なのだ。ここでは15種類の生きている恐竜達がコンピュータによって完全に管理され、見学者は恐竜が生活しているまさにその中を巡っていく。パーク内の生態系にも気を配られた設計、完璧を期した運営と管理、すべてがこのパークの成功を示しているかのようだった。だが、初めての園内ツアーが行われつつあった時、事態は少しづつ異変を見せ始めたのだった……。最新の遺伝子工学に基づいた斬新な発想、不吉な予言のように繰り返されるカオス理論の断片、恐竜達との息詰まる戦い、さまざまな要素が惜しげもなく盛り込まれた傑作である。

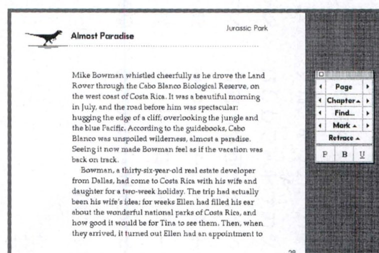
この「ジュラシック・パーク」がついに映画化され、その公開が迫っている。監督に起用されているのはスティーブン・スピルバーグ。彼の実力はさまざまな映画の監督、制作でご存じのとおりで、今回も大いに期待できる。また、肝心の恐竜のSFXだが、「エイリアン」「ターミネーター2」などのSFXを担当したスタン・ウィンストンと、ILMがコンビを組んであたっている。ウィンストンとILMは「ターミネーター2」でもコンビを組んでいて、「T－1000」の作成ではともにアカデミー賞を受賞している。今回の恐竜は、着ぐるみはおろかアニメーションなどは一切使わず、CGを中心にして製作されているという。またコンピュータ制御の恐竜も何体かあり、これらの動きも注目される点のひとつだ。

「ジュラシック・パーク」に触れることができるのは本や映画だけではない。マッキントッシュのハイパーカード・スタックウェアで『ジュラシック・パーク　エキスパンデッド・ブック』というものがある。これは原作の小説をもとにした、電子書籍ともいうべきもの。すべて英語なので日本のファンにとってはちょっとつらいが、実際の書籍と同じように、しおりを挟む、メモを書き込む、などがコンピュータ上でできるほか、原作で恐竜が紹介されている場面では、その恐竜たちのデータと鳴き声を見聞きすることができる。より小説を興味深く読める仕掛が凝らしてあるのだ。また、'94年春に発売が予定されている期待の家庭用ゲームマシン「3DO」のソフト『ジュラシック・パーク』も予定されている。





●マッキントッシュCD-ROMソフトの『LIFEmap』は進化の系統が生物の種類ごとに一目でわかるデータベースだ。CD-ROMは全部で3本で、それぞれ「昆虫」「植物」「動物」となっている。進化の分岐点にいた、今はなき生物についても骨格などの資料が多数収められている。また生物の進化について簡単にまとめたクイックタイムムービーも楽しめる。これにはクイズがついていて、クイズを楽しみながら進化の道筋がわかるようになる仕組みだ。

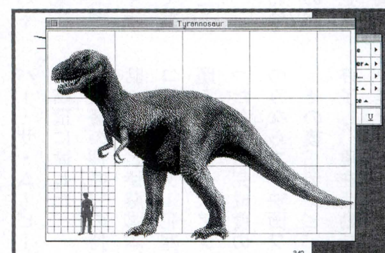

Jurassic Park

Almost Paradise

Mike Bowman whistled cheerfully as he drove the Land Rover through the Cabo Blanco Biological Reserve, on the west coast of Costa Rica. It was a beautiful morning in July, and the road before him was spectacular: hugging the edge of a cliff, overlooking the jungle and the blue Pacific. According to the guidebooks, Cabo Blanco was unspoiled wilderness, almost a paradise. Seeing it now made Bowman feel as if the vacation was back on track.

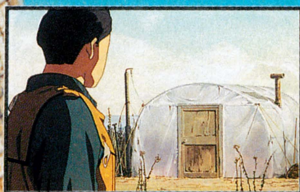
Bowman, a thirty-six-year-old real estate developer from Dallas, had come to Costa Rica with his wife and daughter for a two-week holiday. The trip had actually been his wife's idea; for weeks Ellen had filled his ear about the wonderful national parks of Costa Rica, and how good it would be for Tina to see them. Then, when they arrived, it turned out Ellen had an appointment to

28



●『ジュラシック・パーク　エキスパンデッド・ブック』はまさに拡張された書物と言えよう。原作のテキストが実際の本と同じようにページをめくるかたちで読めるほか、ひとつひとつの章がメニューになっていて、好きな部分から読むこともできる。特にテキスト中に恐竜の名前がでてくると、その名前の部分をクリックするだけで恐竜の姿を見ることができるのは、うれしいかぎり。また、ページのデザインや、使われているフォントにも意匠がこらされている。





[redacted]

パトレイバー2 ザ・ムービー

2002年。TOKYOの危機。98式イングラム最後の戦いに出撃！

PATLABOR 2 MOBILE POLICE

OVA、TVアニメ、コミック、家庭用ゲーム、映画、パソコンソフト、玩具、書籍、CDといった複数のメディアで展開されるメディアミックス。5年前にスタートした「パトレイバー・プロジェクト」は、当時としては画期的であり、メディアミックスが数多く見られるようになった今日でも、最大クラスのメディア展開となった。

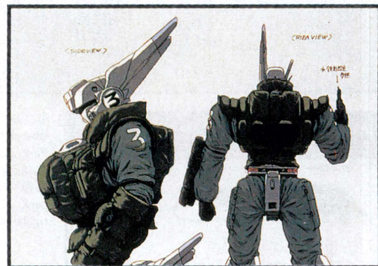
OVAからはじまった「機動警察パトレイバー」はゆうきまさみ（マンガ家）、出渕裕（メカデザイン）、押井守（監督）、伊藤和典（脚本）、高田明美（キャラデザイン）といった、アニメ業界で高い評価を得ているスタッフが結集したこともあり、大反響を巻き起こした。

タイトルから受ける印象と違い、いわゆるロボットアニメではなく、近未来のバビロン＝東京を舞台とし、レイバー犯罪を扱う特車二課の面々を中心に人間関係やドラマに重点をおいたストーリーがウリ。中にはレイバーの活躍しない回もあるし、レイバー同士のアクションを中心に据えた回もあるというわけだ。OVAにつづいてテレビシリーズも開始。ファンは、テレビ、ビデオの両アニメとコミック版の世界観のズレを楽しみ、様々な角度からの資料収集を大いに楽しんだ。

そして'89年夏に公開された「パトレイバー・ザ・ムービー」でファンの興奮は最高頂に達した。

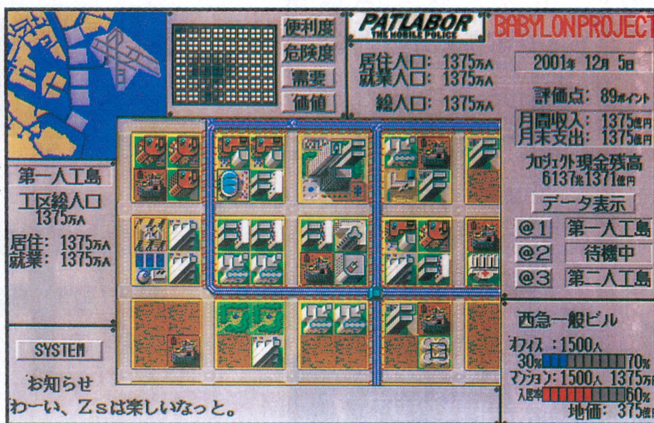
監督の押井守の持ち味である迷宮的な話の作りと伊藤脚本が見事にかみ合い、コンピューター犯罪と都市開発、政治問題を絡めた一大アクションムービーとなった。その完成度の高さはアニメファンのみならず、映画ファンの反響を呼んだ。

その後、テレビ、OVA両シリーズは終了し、現在活動しているものは「週刊少年サンデー」に連載されているコミッ



公開	93．夏より松竹洋画系でロードショー
配給	松竹株式会社
監督	押井守
脚本	伊藤和典
キャスト	富永みーな／古川登志夫／千葉繁

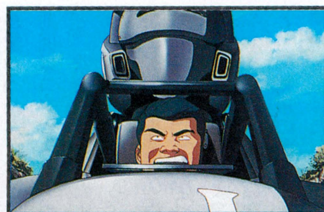
（この画面は開発中のものです）



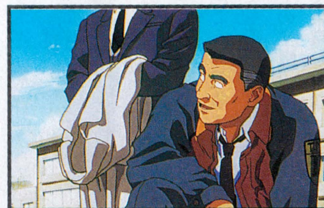
●ロボットアニメのゲームと言うとシューティングか、アクションゲームというパターンが多いが、なんとPC98用の「パトレイバー」は都市開発シミュレーション。「パトレイバー」世界の背景にある地球温暖化による水位上昇対策、東京湾に作られる巨大堤防。名付けて「バビロン・プロジェクト」がゲームのテーマだ。もちろん特車二課のレイバーが出動するイベントもある。もう一本のPCエンジン版「パトレイバー」はゲームをするというよりアニメを見る感覚でプレー。じゃんけんバトルが笑える。













●毎回新しいアイデアで楽しませてくれる映画「パトレイバー」。前回はレイバー用の新しいOSとコンピュータ・ウイルスを巡る事件だったが、今回は情報の途絶と自衛隊のシビリアンコントロールを利用した犯罪に立ち向かう。謎解き、人間関係、登場キャラクターのその後など、見所の多い作品に仕上がっている。時代設定が他のパトレイバーシリーズより、若干未来になるので、主役格だった「98式イングラム」もテスト専用機となっている。ハードに積み上げられたリアリティとそれをひっくり返すドラマ性のバランスは麻薬的とも言えるほど面白い。



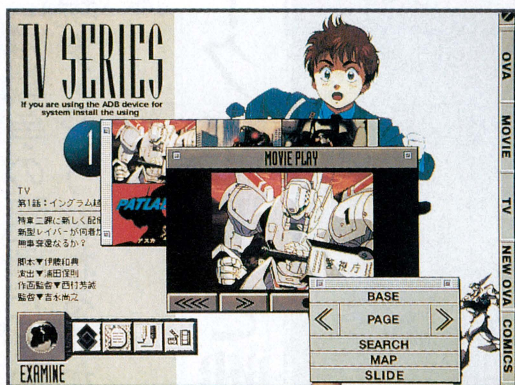
ク版のみ。こちらも、ボチボチ終焉に向けて動きだしているようだ。そんな中でクロスメディアを極めたパトレイバーは、この夏に真のクライマックスを向かえようとしている。

まずパソコン界への進出。

昨年発表されたマッキントッシュ用「パトレイバー・デジタル・トレイラー」が、いよいよ発売だ。あらゆる角度からパトレイバーを解剖できるこのCD－ROMは、まさにマルチメディアソフトといった一本となるだろう。バンプレストからリリースされる「機動警察パトレイバー」は東京湾岸堤防建設計画「バビロン・プロジェクト」を完遂させるという都市開発シミュレーション。もう一本はデジタルコミックで知られるリバーヒルソフトのPCエンジン版「パトレイバー」。こちらはテレビのストーリーをベースとしたデジタルコミックである。

そして真打ちは、すでに宣伝も開始されている「パトレイバー2・ザ・ムービー」。前作にもまして押井氏のテイストを全面に押しだした、ポリティカルな作品となった。時代設定は今までの「パトレイバー」の中でも一番未来の2002年。出世、出向など時の流れの中でバラバラになっていた特車二課のメンバーが、PKOに端を発する一大事件に対して再び集結するというストーリーだ。もちろん、ただのアクション映画ではない。謀略や情報撹乱が飛び交う中、特車二課のキレ者第二小隊長「カミソリ後藤」と課長代理の南雲隊長を軸においた大人の物語である。何かと謎の多かった二人の過去が見え隠れしつつ、都市という幻の迷宮での戦いが開始されるという展開。アニメファンはもちろんのこと、洋画、邦画ファンにも、ぜひ劇場に足を運んでもらいたい内容に仕上がっている。

（この画面は開発中のものです）



●メディアが多岐に渡る「パトレイバー」の全てを「知る」にはマルチメディアソフトの登場しかない。マッキントッシュCD－ROM対応の「デジタルトレイラー」は文書情報（各話のあらすじ）に、画像情報（グラフィック中心）、動画情報（予告編などのアニメーションを音声入りで収録）を多角的に検索することができる。情報だけではなく、「アセンブル・シミュレーション」と称したレイバーの組立工程の操作実験を楽しんだりもできる。



押井守

おしい　まもる

「パトレイバー2」は戦争の映画だという。その戦争は現実とどう関わるのか？

ネットワーク犯罪と戦争

INTERVIEW

なぜ戦争を題材としたのだろうか。作中で描かれる戦争とは、どのようなものなのだろうか？

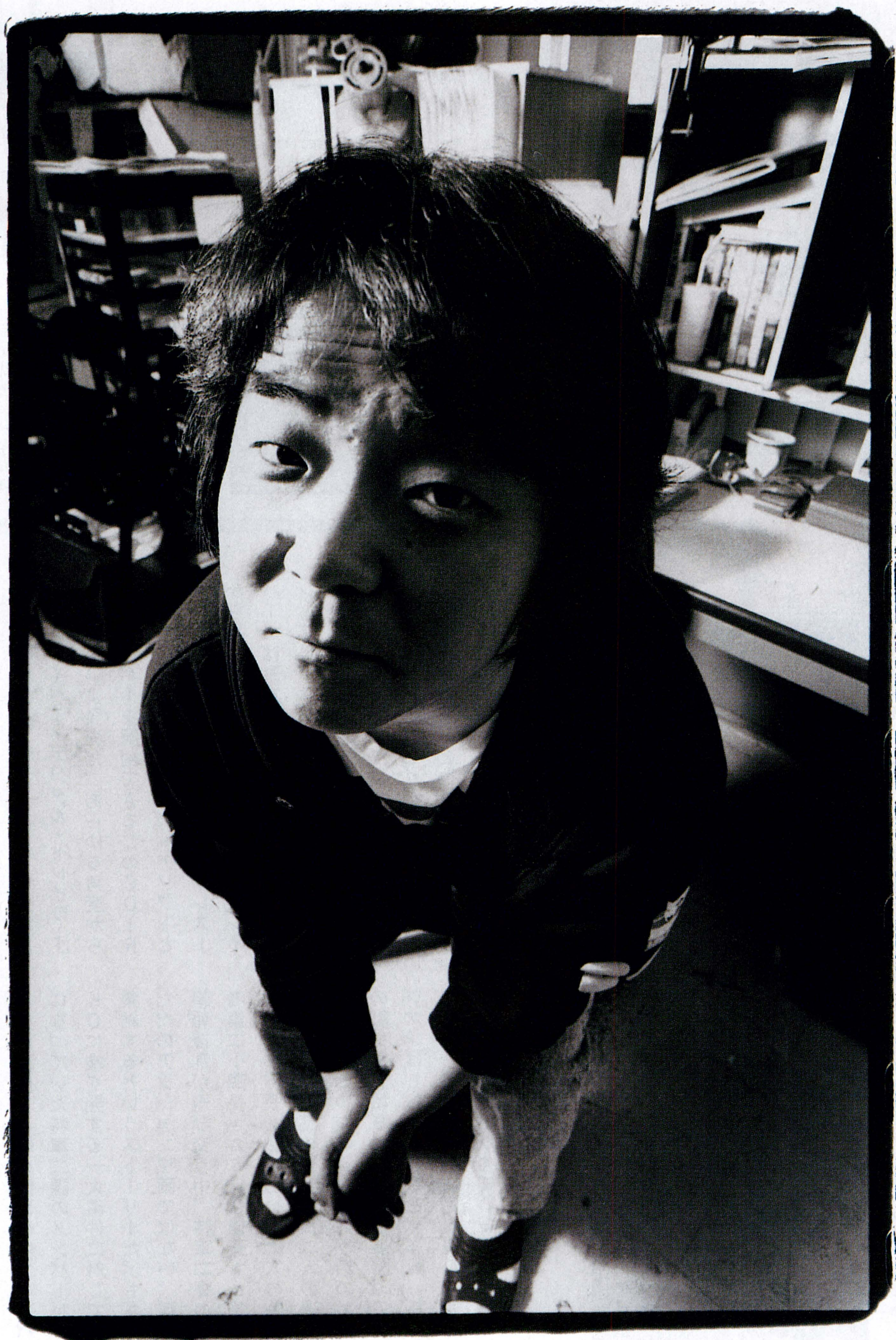
押井　日本は平和だって言うけれど、それは平和だと思いたいから平和に見えるだけで、平和でもなんでもない。単に戦争の後方に過ぎない。アラブなどが最前線なだけで。要はそういう風な話なんだけどね。

7・8年前からだけど、実際はもう戦争が始まっているんじゃないかという妄想があったんですよ。夜中に窓開けて外見ているとね、家の前が環八なんだけど、長距離トラックに混じって、朝霞の方から戦車を載せたトレーラーも通るんですよ。それを見ると、戦争していると言われても不思議じゃないって気がする。

実はもう何年も前から戦争が始まっていて、みんなそれを忘れたふりをしているだけなんだって。そういう言葉が思いついて。自分でも気に入ったフレーズだったんですよ。「じつはもう戦争が始まっている」って。それがはまる器はなかなか無かったんだけど「パトレイバー」で、前回はコンピュータの話をやったんだけど、次をやるとしたらこれしかないかなって思っていたから。

押井監督は戦争の実体をどうとらえたのか？

押井　それは何かと言ったら、インターフェイスっていう話なんだよね。僕らにとって戦争の実体、それ以前に現実とは何か？　はたしてリアルと呼べる幻想はあるのかという話になったんですよ。湾岸戦争の時の思いつきでね、モニターの向こうの戦争にね、自分の姿が映っていても不思議じゃないっていう。バグダッドの空爆の映像を見ていて、あれがなんで東京じゃないのかと思ったんです。



同じ映像を世界中で見ていたでしょ。そして、それが戦争の実体だったわけです。空爆に参加したパイロットも「モニターの中しか見ていませんでした。いかに目標にカーソルを合わせて、ボタンを押すかしか考えなかった」って言っている。それが戦争の現実感だったって。

結局ね、映像として伝わってくる情報は、戦争だろうが平和だろうが、等価なんだって気がすごくするんですよ。以前からの持論と一致するんだけど、映像化された情報は全て虚像なんですよ。いっ

インタビュアー　小笠原勝／Photo by　天満眞也

たん映像化されて、出回ったものはどこまでがリアルでどこまで嘘だって言えるのかって。映像化された時点で、すでにリアルじゃない。映像が真実を伝えるなんて、もはや誰も信じていない。
　大きな映像化された虚構という中に、戦争も平和も含まれてしまうんじゃないか。おおざっぱにいっちゃうと。そういう意味で、戦争と平和には境は無くなってきているんじゃないかって思うんです。国際法がどうのといった難しいレベルじゃなく、茶の間でTV見ている感覚のレベルでね。
　戒厳令が敷かれて、交差点の戦車が止まり、夜通しヘリが飛んでいる。そういう状況の中でもね、どれだけ戦争というものを自分の実人生の中の体験として生きられるのか？　そうなったら多分テレビをつけるだろう。全体の情報が知りたいからね。そこで語られたものと、自分の目でみた真実と、どちらを信じるか。そういう話なんだよ。

押井監督の妄想の中の戦争は、いつ頃から続いているのか？

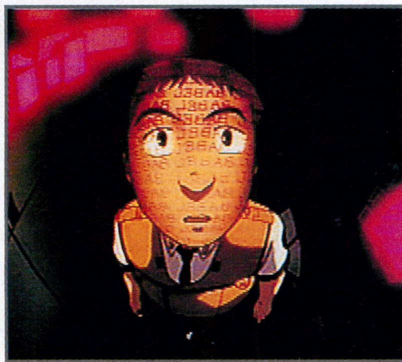
押井　多分、冷戦と言われていた時代にはもう始まっていた。冷戦というのは、ただ世界中を戦争の後方にしちゃった。いつ核が落ちてきても不思議でない状況を平和と呼べるのか。その状況から全ての生活活動・生産活動が組織されている。全部戦争の予備行動だよね。専門家としての軍隊があって、それを支える枠組みとしての国家を作ってきたのが僕らの日常だと。冷戦というタガがはずれて、その構造がわかっちゃっただけの話でしょ。冷戦をやっている間も、世界中のどこかで前線はあったんだけど、冷戦が終わってみると、それぞれの国の中に前線が出来てしまった。38度線やベルリンの壁に凝縮されていた前線が、それぞれの国の中、それぞれの日常生活の中にポコポコ顔を出し始めたわけです。

日本に前線を出現させる仕掛けとは？

押井　日本だって例外じゃないよね。これだけ外国人が入ってきて、外国語を聞かない日はない。彼らは違う顔をして、多分違う価値観を持ち込んでいるんだよね。価値観の衝突が生じ始めている。それがボスニアやセルビアの内戦とどこが違うわけ？　互いに銃を取り合っていないだけですよ。
　それで言えば、今の日本は戦時体制下にあると言って全然不都合無いと思うよ。インターフェイス上、あるいはモニターの向こう側の戦争に、ある時気がついたら自分が映っていた……。そうならない保証は無いですよね。僕らは多分、それを受け入れてしまうだろう。自分の家のドアが蹴り破られるまで、傍観者でありつづけるだろう。この妄想が一定のインパクトを持っているとすれば、僕の考え方が根拠がある証拠だと思うんですよ。
　今回の映画で言えば、ネットワーク犯罪というのは手段に過ぎない。街角に戦車がパークしていると云う状況を作るためのね。前作みたいに、コンピュータというものを全面に出したわけじゃない。でも、やる以上ははずせないから。コンピュータはインターフェイスの正面装備になりつつある。だから、とりあえず一番いい場所をあてときましょう。一番分かりやすいからね、バッジシステムは。
　あとは、通信妨害＝ジャミングという問題に取り組んでいる。僕らの正面装備から、通信というインターフェイスを取り去ったらどうなるのか？　それがもしかしたら、切実な戦争の現実じゃないのか。電話が通じない、テレビが映らない、ラジオが鳴らない。その中で、個々の人間がどう判断するのか迫られた。そういうこともやってみたかったよね。

プロフィール

映画監督。東京学芸大を卒業後、スタジオぴえろを経てフリーに。81年から放映された「うる星やつら」で熱狂的な支持層を得る。特に、84年に公開された劇場版「うる星やつら2ビューティフルドリーマー」では、多重に展開される夢の世界からの脱走を描き、夢と現実の関わりを描いた作品としてカルト的な人気を獲得した。
　アニメーションのみならず、「紅い眼鏡」「ケルベロス」などの実写映画や、ファミコンゲーム「サンサーラナーガ」も手がけるなどマルチクリエイターとして活躍中。
　もっぱらワープロ＆ゲームマシンとしてPC98シリーズを愛用。MS-DOSで苦労した経験から、初心者でも苦労しないで使えるマックは、その思想が嫌いだという。映画の作業に追われ、やってないゲームが溜まっている。

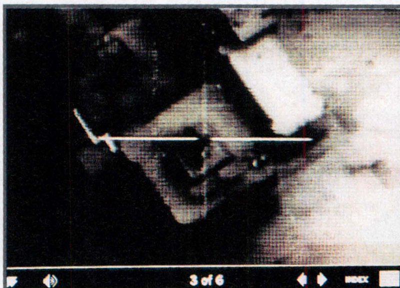


●89年に公開された前作では、基本ソフトの開発者自身によって引き起こされた、コンピュータウィルス事件を描いた。いわば、ネットワーク機構の根幹が病魔の発生源と化した状況はコンピュータの人間への反乱という、古典的なテーマの非常に現代的な表現であった。暴走したコンピュータが表示するBABELの文字は、コンピュータを通じ、新たな神の座に近づこうとする人間達への警告なのか？





●「二次映像の持つ説得力については『エイリアン』から注目していた」という押井監督は語る。二次映像とは、簡単に言うと映像中に登場する映像の事。「パトレイバー2」では全部で60カット余りの、CGを用いた場面が登場する、そのほとんどはCGとして使用される二次映像の部分である。



●湾岸戦争は、多くの軍事映像を茶の間にもたらした。それらと同等の迫力を、セルアニメーションで表現できるだろうか？　押井監督は、軍事映像の非人間的なものが持つパワーは、セルアニメーションの表現とはまるで異質であるという。その非人間的な表現をするため、押井監督はCGを選んだ。（写真はマッキントッシュ用CD－ROMソフト「デザートストーム」より）



なんでも現実にしちゃうアメリカ映画界が
とんでもない爆弾を作りだした…

スーパーマリオ・魔界帝国の女神

ファミコン文化が日米に定着し、数多くのソフトがでているが、いまだにどのソフトも破ることのできない壁がある。ゲームを少しでもやったことがある人間で『スーパーマリオブラザース』(以下スーマリ)の名前を知らない人はまず、いないだろう。

ヒゲを生やしたオーバーオールの男がお姫様を助け出すために活躍をするゲーム。それが『スーマリ』である。こう書くと何が面白いか全然わからないが、一度プレイしてみれば、易しいが奥が深い操作性、ゲームの新鮮さを失わせないあっと驚く仕掛けの数々、これらの魅力の虜となってしまうだろう。

最初の作品、ファミコン版『スーマリ』がリリースされてから10年近い月日が流れようとしている。続いて『スーパーマリオブラザーズ2』『スーパーマリオブラザーズ3』がヒットを飛ばし、そしてゲームボーイ版『スーパーマリオランド』、スーパーファミコン版の『スーパーマリオワールド』と、新機種の看板タイトル作品としてもリリースされていく。

マリオというキャラクターは『ドンキーコング』の主役としてデビュー。多くの作品に出演する任天堂のゲーム世界のレギュラーキャラであった。テニスゲームの審判役から、悪役までをこなした彼は自分が主役のゲームでヒットを飛ばし、







公開	93．7月上旬より東宝洋画系でロードショー
配給	日本ヘラルド映画
監督	ロッキー・モートン＆アナベル・ヤンケル
脚本	エド・ソロモン
キャスト	ボブ・ホスキンス／ジョン・レグイザモ

一躍スターダムに登った。レコード発売、キャラクター商品化を通して任天堂の看板キャラとなった彼は、現在はイギリスのヒットチャートにラップ歌手として登場し、UKの音楽界をさわがしているという。そして、今度は銀幕にデビューを果たしたのだ。

洋画に登場するマリオ。といっても、安っぽいアニメになるわけではない。

近未来のメディア社会を描いた「マックスヘッドルーム」のロッキー・モートン&アナベル・ヤンケル監督の元に、一流スタッフが結集して作られる完全実写なのだ。一時「マリオが実写映画になる」という話が業界を席捲して、たんなるジョークと思っていたらとんでもないことになった。

タイトルは「スーパーマリオ」。ストーリーは世界征服を企む爬虫類人間クッパ大王（演じるは「イージーライダー」「地獄の黙示録」の怪優デニス・ホッパー）とマリオ兄弟の対決を通して、マリオがスーパーマリオになるまでの過程が描かれている。マリオ役には「ロジャーラビット」のボブ・ホスキンス。ルイジを演じるのは「カジュアリティーズ」のジョン・レグイザモ。特にホスキンスのマリオは当たり役だ。まさにマリオなのだ、これが。オーケー、役者はそろった。

じゃあ役者以外はどうか。現実にして大丈夫かなぁ？　という独特の世界観と衣装を、「ブレード・ランナー」の美術を手掛けたデビッド・スナイダーが担当しており、かなり渋めの雰囲気に仕上がっている。特に印象的なのは爬虫類軍団のキャラクターデザイン。これが異様に怖い。ちょっと子供だったら泣き出しちゃうんじゃないかなぁ。

米国での配給はディズニー。アメリカで現在ミッキー・マウス以上の知名度を持つというマリオも、実写という形で取り込んでしまったというわけだ。流石。

映画自体のノリはシリーズっぽいので2作目、3作目の登場も期待したい。ちょっと気が早いかな？



●マリオとルイジはアメリカに住む配管工の兄弟という設定だ。現代社会から不思議な世界へ吸い込まれる。マリオがスーパーマリオになるという展開もあるので、ゲーム世界に置き換えると、二人でカメをひっくり返すだけのゲーム『マリオブラザース』のあたりなのかも知れない。敵を踏みつけることによって倒せるという設定も、二人がはいている特殊な靴に秘密があるなど、ゲームファンならニヤリとさせられるような趣向が凝らされている。とにかく、CGの世界をどこまで現実に近づけることができるかというスタッフの努力には敬意を表したい。

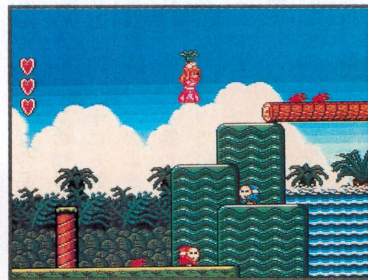


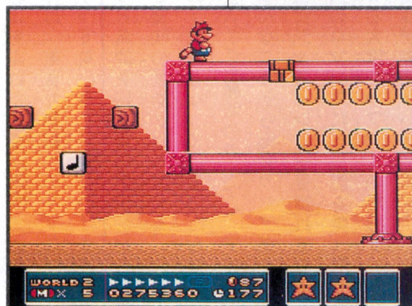


●デニス・ホッパー！　何の因果でこんな役になったのかまったく謎は深まる。役名がズバリ、クッパ大王というところも涙。一体どんな力を持っているのだろうか？　やっぱり最後はマリオ兄弟に杭を抜かれて溶岩に落下するのであろうか？　敵側からいい役で固めていくのはベストだ。



●ヒロインはデイジー。ピーチ姫じゃないの？　という疑問は残るが、とにかくこういう名前である。なにか不思議な力を持っており、爬虫類軍団に狙われることになるようだ。冒険映画やアクションゲームにはかかせない存在だが、「マリオ」映画ならではの役割に期待したいところだ。





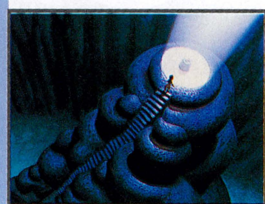
●映画公開に合わせてか、『スーパーマリオブラザーズ』『スーパーマリオブラザーズ２』『スーパーマリオブラザーズ３』そして『夢工場ドキドキパニック』のマリオ版『スーパーマリオUSA』の４本（いずれもファミコン版）が一本のカートリッジに入った、『スーパーマリオ・セレクション』がスーパーファミコン用にリリースされる。いずれも劣らぬ傑作ぞろいで、スーファミでプレイできるのはメデタイ限り。おまけ機能としてゲームの途中経過をセーブできるようになった。ファンならずとも手に入れておきたい一本だ。

ALADDIN

アラジン

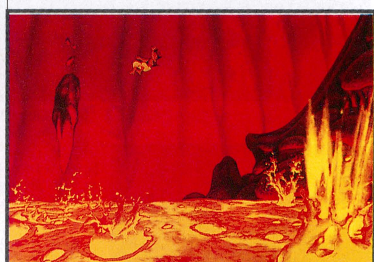
ディズニー期待の新作は青年アラジンの一大冒険活劇だ！







ⒸThe Walt Disney Company





ディズニーのアニメーション映画の新作「アラジン」がついに93年夏日本で公開される。すでにアメリカではさまざまな賞を受賞し、'92年度の全米公開映画興収第一位を記録するなどのフィーバーぶりで、待ち遠しかった人も多いだろう。前作の「美女と野獣」でも見られたアニメーションとCG、そしてその合成のテクニックはよりいっそうの完成度を見せ、実写さながらのおもわず息を飲む迫力の画面やロマンチックな情景を作り出している。遠くに見えるアグラバの宮殿の輝きはこの技術をもって生み出されたもの。また魔法の絨毯のアクションにもふんだんにCG合成が使われていて、まるで生きているかのように表情豊かな動きや、飛び回る様子が楽しい。そのほか魔法の洞窟の溶岩や市場の屋台など、人物が動き回るシーンの背景はほとんどと言っていいほど合成を使って構成されていて、立体感にあふれた映像が満喫できる。

本作は「美女と野獣」のラブロマンスとはうって変わって、貧しいけれども大きな夢と希望を持つ青年アラジンの胸躍る恋と冒険の物語となっている。ストーリーの下敷きとなっているのはおなじみの「アラジンと魔法のランプ」。アラジンはひょんなことから出会ったアグラバ王国の王女ジャスミンに一目惚れする。この二人のロマンスに、王国を乗っ取ろうとする右大臣ジャファーの思惑がからんで全編目が離せないほどエキサイティングな作品に仕上がっている。魔法のランプの精はジーニーという魔人で、彼の何十にもおよぶ奇想天外な変身とそのテンポのよさ、連発されるジョークには笑いを誘われ、大きなみどころのひとつとなっている。ジーニーの声を演じるのは「グッドモーニング・ベトナム」「フィッシャー・キング」などでおなじみの映画俳優、ロビン・ウィリアムズ。彼は声だけの出演ながら、高い評価を受けた。

公開	93.8月より東宝洋画系でロードショー
配給	ブエナ・ビスタ・インターナショナルジャパン
製作・監督	ジョン・マスカー／ロン・クレメンツ
脚本	ジョン・マスカー＆ロン・クレメンツ
キャスト	スコット・ウェインガー/ロビン・ウィリアムズ

「虚構」と「現実」の間に究極のヒーローが登場する！

ラスト・アクション・ヒーロー

もしも映画の中の世界に入ることができたらどんなに素敵だろう。空は快晴で銃は撃ち放題、そこでは誰もがヒーローになれるのだ。それを可能にするのが、「マジカル・ムービー・チケット」と呼ばれる不思議なアイテムだ。本作は、主人公の少年ダニーがこのチケットを手にいれてヒーロー物のシリーズ映画「ジャック・スレイター4」の中に入り込んでしまうところから始まる。このシリーズの主人公ジャック・スレイターを演じているのは「映画の中の現実」のアーノルド・シュワルツェネッガー（これは役名。もちろんキャストはシュワルツェネッガーだ）。ダニーはスレイターとともに映画の中で悪の一味を相手に大活躍するのだが、悪漢達にチケットを盗まれてしまう。一味は「現実」の世界に逃亡し、さらにはスレイター役のシュワルツェネッガーの命を狙おうとするのだった……

映画の中の映画、映画の中の現実の二つの世界を交錯させつつヒーロー・スレイター＝シュワルツェネッガーが駆け抜ける！　虚構と現実をまたにかけた究極のヒーローが、'93年夏誕生するのだ。







●実物のシュワルツェネッガーと彼の演じる「映画の中の現実」のシュワルツェネッガー、その彼が演じている「虚構」の中の人物ジャック・スレイター、この三者が入り乱れて見ている側としては困惑してしまうこともあるかも。もっとも理屈抜きに力いっぱい楽しめるアクションシーンとSFXは、「現実」「虚構」の両者にわたって保証付きだ。バーチャル空間である映画と、リアルな現実の間を軽やかに移行させてくれるマジカル・ムービー・チケットは、いまあなたが手にしているそのチケットかもしれない。

公開	93.8月中旬より東急・松竹系でロードショー
配給	コロンビア＝トライスター
製作・監督	ジョン・マクティアナン
原案	ザック・ペン＆アダム・レフ
キャスト	アーノルド・シュワルツェネッガー／オースティン・オブライエン

LAST ACTION HERO

現代に蘇った恐竜、REXに会いに行こう！

REX 恐竜物語

「れっくすー?」というCMですでにご存知の方も多いはず。赤ちゃん恐竜のREXと少女のふれあいを描いた「REX 恐竜物語」の登場だ。

北海道の原生林、氷につつまれた洞窟で発見された氷づけの恐竜の卵。この生きているかも知れない卵の発見により恐竜プロジェクトという一大計画が開始される。ついに卵は古生物学者である立野昭良の手によって孵化し、生まれた恐竜は立野の娘、千恵によってREXと名付けられた。REXは千恵にしかなつかず、二人はいつしか親子のように心を通わせるのであった。一方マスコミや政府はそれぞれの思惑をもってREXに近づき、さらには大きな陰謀が、REXをめぐって動き始めるのである。

本作の撮影のために、リアルな動きとともに生物としての暖かさをそなえた愛らしいロボット・REXが制作されている。REXの造形を担当したのは「E.T」の生みの親であるカルロ・ランバルディ。今までの恐竜＝恐ろしい生き物といった概念を覆す、可愛らしいREXが大活躍する姿が期待できる。



●みどころは何といってもREXと、「具が大きい」のCMでおなじみ、千恵役の安達祐実。特撮によるREXのリアルさとかわいさ、千恵のキャラクター性で、大いに盛り上がることまちがいなしだ。神秘的な映像とREXをめぐる人間ドラマもポイント。立野博士役に渡瀬恒彦、その離婚した妻に大竹しのぶと、ともに実力派俳優がキャスティングされている。原作は畑正憲で、角川書店から出版されている。動物とともに生活し、動物学者でもある畑氏ならではのリアルな設定、動物への愛が感じられる感動の大作だ。



公開	93．7月3日(土)より全国松竹系でロードショー
配給	松竹株式会社
製作・監督	角川春樹
原作	畑　正憲
キャスト	安達祐実／渡瀬恒彦／大竹しのぶ／REX

REX

スーパーファミコン®



大仁田厚 FMW

●あの大仁田厚が企画・構成!
●芸能界きってのプロレス通(浅草キッド)高田文夫が全面協力!
●いままでのプロレスゲームを吹きとばす常識破りのデスマッチ満載!!

大仁田が贈る、一大ヒューマンドキュメントじゃあ!



8月6日発売

¥9,800(税抜)

スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

4 大 特 徴

- 大仁田厚、工藤めぐみ他FMWレスラーが実名&肉声参加!!
- 登場選手が試合内容によってどんどん成長!!
- 画面の端には近づくな! 地雷に雷、火炎放射に電流がキミをおそう!!
- ゲーム操作はカンタン連射タイプ、だから2P対戦プレイで大興奮まちがいなし!!

ポニーキャニオン新作テレフォンサービス
03-3236-2000

PONY CANYON INC.

〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 ニューポニービル
㈱ポニーキャニオン マルチメディア制作部/☎03-3221-3161

マルチメディア環境小会議

Talk Session

マルチメディア時代の表現者達は新しい夢の実現に向かう

コンピュータを巧みに使い迫力あるライブを成功させている「ヒカシュー」の巻上公一氏、CGアーティストとしても先鋭的な活動を展開している美術家の寺門孝之氏、日本では初めてといえる本格的インタラクティブムービーに挑む森恭一氏、そして編集者でありながらプロ歌手としても活躍している「歌う編集者」の赤池晴子氏。気鋭の若き表現者によるメディア現場をめぐってのライブ・レポート。なにかと話題の「マルチメディア」は、本当に新しい時代の表現を切り開くキーワードとなりうるのだろうか？



橋之二（寺門孝之）　ヴェニスの壁の剝がされたポスターに、温泉の太鼓橋をかけて、僕の記憶の底の「日本」を引き出そうとした作品。ヨーロッパと日本、2次元と3次元、現世と彼岸を渡す橋は逢瀬の場でもある。

新しいメディアの概念をめぐって

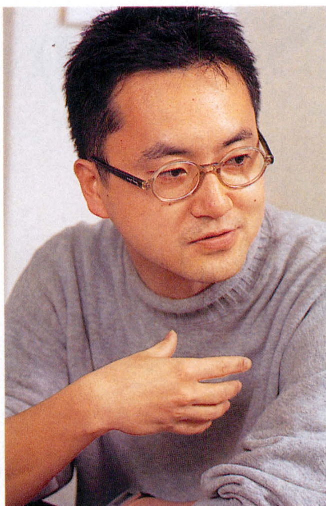
——マルチメディアという言葉自体、どう捉えているのか、という所からとりあえず。

森　まず、コンピュータの発達によってインタラクティブ性という概念が重要になってきましたね。それまでは、映画が二十世紀のマルチメディアだったと認識してるんですが。

巻上　映画やテレビに代わって、なにか新しいものの転換する時期に来ているんだろうね。でもまだ作品は出てない。実は音楽ソフトでも、色んな事が出来るようになったのは、ここ2年くらいなんですね。それで、マルチメディアという事を考えると、まず概念の問題で言えば、例えば歌を唄ったり楽器を演奏したりするだけが音楽じゃない、ハプニング性も含めて、色々なものが音楽の要素になりうるって事をやったのはジョン・ケージだと思うんです。いわばマルチメディアの先駆けですね。だから僕なんかも、堂々と、絵なんかを同期させても、それを音楽の一つとして考えられるようになった。これはジョン・ケージのお陰かなと思ってますけどね。

寺門　僕はちょっと疑問をもっているんですが。十年位前ニューメディアって言葉が流行りましたよね。今のマルチメディアにしてもバーチャルリアリティーにしても、そのつど言葉の話題性は大きいんですが。例えば二十世紀は映画だった、みたいにジャンルとしては出来上がってこない。また、今までのジャンルの中で培われてきたイメージの分析が、新しいメディアによってより進むのか、というのもちょっと分からない。インタラクティブについて言えば、石一個でもインタラクティブだというか、感情移入の問題だと思うんです。そこで奇跡的に会話が成り立つのか、っていうのはすごく個人的なことで、石と僕とをつなぐ〝インターフェイス〟の問題じゃないと思うんですよ。とはいえ、何か違うものが開かれたり、別の感情移入の仕方が刺激されてくるとかであるんならば、マルチメディアも凄いかな、とは思うんですけど、まだよく分からない。それと例えば、スタジオによってイメージの湧き方が違うこともある。同じ機械がおいてあるのに。つまりどんなに新しいものが出てきても、やっぱり僕の中へと帰ってきちゃう。僕に帰らずに何か違うところに進んだっていう実感をまだ持ったことがないんですね。

赤池　私は、インタラクティブというよりは、表現をするためのチャンネルが増えた形かなと思っているんです。今までバラバラにやっていた音楽とか絵を描くとかいうことが、何か有機的に結びついていきそうな感じですね。表現をしようとする人の中にあるエネルギーみたいな、全体的なイメージみたいなものを、見るだけ、聞くだけじゃなく、見えてかつ聞こえるという形で出してゆくにはいい形だと思うんです。これまで特殊だった表現の技術が、まねごとっていうか、最少の部分はできるっていうのが今のマルチメディアかなあと



大阪大学、セツ・モードセミナーを卒業後、1985年、第６回日本グラフィック展大賞受賞。夢の世界が好きと語るように、実際に見た夢を10年以上記録している。今後のコンピュータとの関わりでは、絵の製作よりも、夢の世界を人にも経験できるかたちで使えないかと考えている。

寺門孝之



潮先　一九九二（寺門孝之）

海、プール、水道等僕の夢にはよく「水」が登場する。これはダ・ヴィンチの「洪水」シリーズを意識して描いた作品。

思っています。

マルチメディアの危険性と可能性

森　ただそこで、逆の見方をすると、それはすごい危険なことじゃないか。一人で何でもやっちゃえるとか、簡単に表現者になれるとか。何でも出来るってそんなにいいことなのかなってのが、素朴な疑問なんですね。

赤池　ええ、今まで引かれていた一線みたいなものがとれてしまう…。

寺門　僕は日本画が描きたかったんですが、全然違う教育を受けていたし諦めてたんです。でもソフトを使うと、疑似的にですが出来てしまう。それで二千点くらい描いて、ふと、これは決して描けたんじゃない、見えたんだって思ったんですね。この二つはすごく違っていて、見えたものをじゃあ描けますかって言われれば、描くにはまた一生かかってしまうかもしれない。じゃあ僕は見て見て見尽くす方に賭けるのか、自分はここまで描こうと決めてやっていくのか。まだ分からないけれど、どれくらい描けるのかってことも常におさえながらじゃないと進まない、と変えていきつつありますね。昔だったら一生かかって最後に、あ、しまった、とくるもんが、返ってきちゃいますからね、凄い速度で。

森　外に出しちゃうほうの責任て絶対あるんじゃないか。というと偉そうに色々考えてるようだけど、全然考えてないんですが（笑）。だけど言っちゃいけない事って絶対あるとか。

巻上　でもね、僕はあまり神経質になる必要はないと思ってる。という理由の一つには、『M』という音楽のインタラクティブソフトがあるんですが、これで作っていくと勝手に聞いたこともないような音楽が出来ちゃうんですよ。で、今までの音楽の常識からいうと、これを出していいのかなって迷ってしまう所があるんだけど、でももう出来てるんだし、いいと思ってるんだから出せばいいんだ、と僕は思ってる。でも、ほとんどの人は出さないんですよ、そういう音楽は。というのは、やはり古くさい音楽の考えに捕われていて、そういうものを認めてゆけない。

寺門　うんうん、なるほど。

巻上　だから、気にせずにどんどん出していったほうが、意識なんかを変革してゆくことになるんじゃないかって思うんだけどね。例えば映画だって、初期の頃にはすごい発想や手法がいっぱい出たじゃない。でも途中トーキーの頃から文学に絡めとられていったり、非常に古くさい面が出てきちゃって。今の映画は特にそうですよね。何か形が出来あがっちゃってて。僕なんかが変なことしちゃうと、分からないなんて言われちゃう（笑）。でも今のね、この新しいメディアは、そういうこと言われても平気なわけ（笑）。夢の世界を実現させるにはすごくいいと思うよ。

森　ただ、やはりコンセプトっていうか、何のためにCD・ROMなりコンピュータなりで作っているのかな、と自分で思ってしまう所はありますね。例えば、単純に比較しても、映画よりスペックは足りないわけだし。

赤池　何でも出来そうなのに、実際やってみるとそうでもない、って結構ありますよね。

巻上　それは、エンターテインメントってことで考えれば、そこにぶつかるんですよ。でも、実験的なものだったら、もっと全然違う方向もあるんじゃないかな。例えば昔、レコードに高周波いれて、聞いてると頭変になっちゃうとかあったけど。そういうのって危険でいい（笑）。途中までしか聞けない（笑）。

マルチメディアを通して表現のエネルギーが開放される

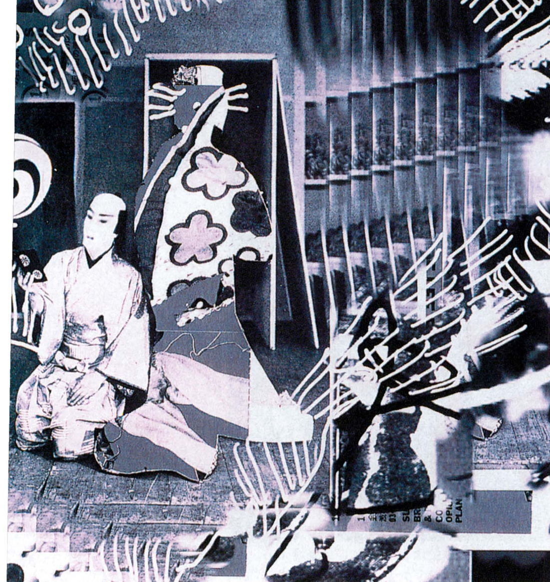


赤池晴子

テイチクより『当世ロマン歌集』でデビュー。「サウンド＆レコードマガジン」の編集者でもあり、またパソコン雑誌にデスクトップミュージックの講座も連載中の才女。ライブも行えないほど忙しい編集業務だが、作詞・作曲は通勤電車の中。休日を利用してコンピュータで打ち込む。



『当世ロマン歌集』●頭にパソコン、心にロマン、歌って打ち込めるアーティスト赤池晴子のデビュー第一弾。全曲オリジナルのファースト・アルバムは、打ち込みサウンドとどこか懐かしいメロディー、そして大正・昭和期のロマンチシズムとSFチックで新鮮な歌詞が不思議に融合している。参加ミュージシャンも武川雅寛、小林靖宏、松武秀樹、白井良明、他と超一流。



Talk Session



●コンピュータ・アートにおけるいわば第二世代ともいえる出席者達。それぞれが、既製のジャンルにとらわれない新しい方向性に歩み出している。

それはすごく力のある表現だけどエンターテインメントじゃない。

ゲームとの距離について

――ステージにコンピュータを導入することで観客になにか変化はありましたか？

巻上　以前はライブで16ミリフィルムやスライドを使っていたけど、面倒臭いのでやめてたんです（笑）。で最近アミガってコンピュータを手に入れたので、ビジュアルを導入してみた。するとね、やっぱり映画やスライドと全然違う。雰囲気がね、可愛いんだよね。むしろ受け入れやすいかも知れない。なんだろう、発色なんか、どうしてもきれいな方を選ぶから、自分でやってて…。

――逆にいうと、映画やスライドのもってる硬質な感じとか、鋭さのようなものは、表現しずらい？

巻上　と思うけどねえ。

寺門　例えば舞台にパソコンおいて、その場でどんどん絵を出してゆくってライブを音楽の人達とやったんですが、ビデオを作っていくのとその場でフロッピー出し入れするのでは、そこの間でも何となく違じが。

巻上　うん、違うのね。

寺門　もっとオモチャっぽくなる。で、今マルチメディアと言われている事って、バーチャルリアリティーの時も思ったんですが、やっぱりゲームの延長というか、ゲームが今までのゲームを超えて映画ぐらいインパクトのあるものになってゆくような感じとして、受け取られているように感じますね。

――ヒカシューにもライブでしかやれない『GAME』という即興の曲がありますね。

巻上　そう。コンピュータでランダムに絵を出させてね。それが命令型のカードになってて、それで音楽が進んでゆくというのはどうだろうと思ってやってみたら、すごく合うんだよね。お客さんも入り込める。客席にもコンピュータから指示出したりしてね。基本的にはジョン・ゾーンに「コブラ」っていうゲームの曲があって、プロンプターがリアルタイムにミュージシャンに指示を出したり、逆にミュージシャンからプロンプターにアイデアを送ったりするんですが。それをヒントにしてコンピュータでやってるんです。

寺門　お客さんも指示に反応するんですか？

エンターテインメントはマルチメディアの一要素にすぎない

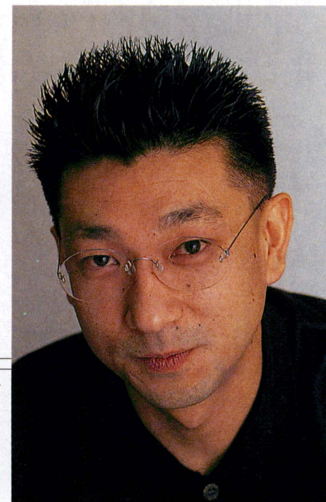
巻上　しましたね。手のアイコン出してパチパチってやってる絵を出したら、すぐに拍手した。すぐに分かるんですよ、何をすべきか。恐ろしいけどね（笑）。こんな素直なヤツラがいるのかと（笑）。

森　今作っているCD-ROMソフトに限って言えばですが、逆にゲームを拒否するっていうか、そういう姿勢をとっているんですね。確かに楽しめるものなんですが。画面上にアイコンがほぼない形で、あくまでマルチストーリーのインタラクティブムービーであるという事ですね。たのしむんだったら真面目にやってね、というのが基本なんです。

赤池　ゲームでしたら色々なコマが用意されていると思うんですけど。私の音楽の場合では、考えるキッカケくらいが用意されていて、あとは勝手に想像して楽しむみたいな。私の作品づくりは、聞いた人に情感を感じて欲しいんですが、小説なんか読んでいても、訳が分からなく終わってゆくのって、気持悪いんだけど、考える部分はすごく多いですよね。そういうのを目指すっていうか。

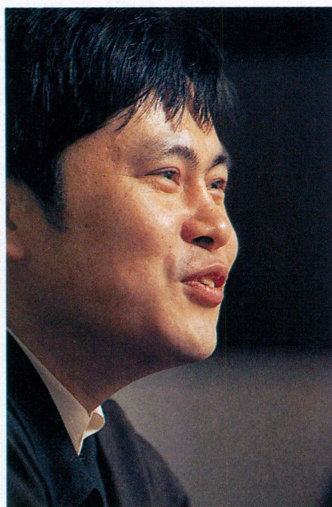


●「AleX-WORLD」は初の本格的インタラクティブ・ムービー



森　恭一

「エンボディメントフィルムズ」代表取締役。映画プロデューサー。9／24「AleX-WORLD」をCD-ROMで発表する予定。この作品は映画を中心としたスタッフにより製作されており、密度の濃いマルチストーリーを、プレーヤーが自由に組み立てられるインタラクティブムービーとして期待が寄せられている。



巻上公一

「ヒカシュー」でのバンド活動の他、ソロでも活躍。また、音楽以外にも、演劇プロデュース、評論などと守備範囲は広い。夏にはベルリン録音による待望のヒカシュー・ニューアルバム『あっちの目こっちの目』が徳間ジャパンより発表される。それにともないヨーロッパツアーも予定している。



縁側（寺門孝之）ここ10年程「日本」を強く意識させる夢を繰り返し見る。まもなく完成するハイビジョン作品「水枕」は夢の中の日本がテーマ。これはそのエンドシーンのために描かれた。

偶然に未知のものが生まれる。それを認めてゆくことが意識の変化につながる

新しいメディアの使い方

森　今回のCD-ROMでは映画のスタッフが中心に作ったんです。ファミコンなんかのソフトハウスとは全く違う発想ですね。それが今後どういう展開になるのか。考えてることは色々あるんです。もちろん映画も含めて。

巻上　赤池さん、ステージでお絵描き唄みたいなのやりたいって言ってたじゃない。あれ面白いと思うんだけね。

赤池　ええ、やりたいんですよお。いつかはパソコンと一緒に舞台にあがってみたい。

巻上　お前を連れてくんだ、ってやつね（笑）。

赤池　昔演芸場でよく、筆で両方描くってのあったじゃないですか。あれパソコンでできないかなと思って。せっかくだから歌でも唄いながらできたら面白いかなって。

巻上　電子演芸だ（笑）。

赤池　映像でも音楽でも、別々にあるんじゃなくて最初から両方あってというのがやりたいですね。あと編集者なのでライブラリーみたいなものにすごく興味がある。相撲の決まり手辞典みたいなのがあったら面白い（笑）。

寺門　一番パワーがあるのは出会い頭だと思うんですよ。何か新しいものとの出会いっていうのは。慣れると駄目なんですね。だから、予測は出来ないんですけど、何か面白いものが出た時には触らせて欲しい（笑）。あと、全くデータだけのバーチャルな展覧会はやりたくないんですが。例えば、その絵の成り立ちみたいなものに入っていけるような、迷路のような空間をいっぱい仕掛けた展覧会なんかが出来たらいいなと思ってます。

巻上　基本的に役に立つことはやらない（笑）。役に立たないものを流通させたい（笑）。だけどこの新しいメディアで少し役に立つかなと思うのはね、今の音楽産業では非常に出にくい表現なんかを紹介できるような場、そんな場をつくるチャンスには出来るんじゃないかと思ってる。場を作ってみたい。

――マルチメディアという言葉を利用して？

巻上　他の事をやってしまう（笑）。



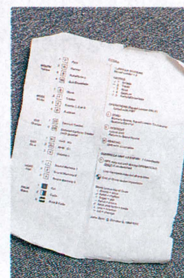
「ヒカシュー・ビジュアル・サーカス」第一弾●「GAME」ではコンピュータをプロンプターにして観客まで巻き込んでゆく。映像と音楽、プレイヤーとマシンが絶妙の緊張感を織りなす注目のライブだ。1月19日、青山円形劇場〈写真：西村春彦〉



『殺しのブルース』巻上公一ソロアルバム●本来歌謡曲のもっていたパワーを「超歌謡」の概念で蘇らせる。巻上の歌唱力は定評がある。プロデュースはジョン・ゾーン。



●ノイズからポピュラーまで、両極端を高速で往復する。多重人格ともいえるその速度が巻上の方法論であり、魅力だ。〈写真：西村春彦〉



ジョン・ゾーン『コブラ』譜面●それぞれのカードがサインと同期している。カードが振り下ろされるとデジタル的に演奏が始まる。



甦る伝説。

未知なる世界へと踏み出したあなたを待っているのは、出会い、戦い、謎、試練…。「ロールプレイングゲーム」は、そんな数々の体験の中から、いろんなことを学び成長してゆく冒険の旅。その原点ともいえるドラゴンクエストシリーズは、これまでたくさんのプレイヤーに大いなる感動を贈り続けてきました。
そして今、スーパーファミコンの力を得て、ドラゴンクエストIとIIがさらなるパワーアップを遂げようとしています。時を超えて鮮やかに甦るあの感動に、今度はあなたが出会う番です。

ドラゴンクエストI・II

発売日未定・価格未定



スーパーファミコンで新たな感動を贈る。

ドラゴンクエストV

——天空の花嫁——

絶賛発売中!!

価格9,600円(税別)
12メガ バッテリーバックアップ

ドラゴンクエストオフィシャルファンクラブ
ただ今、会員募集中!!
くわしくは下記の電話番号までお願い致します
03-5330-5955 ※電話番号は正確にお願いします

ENIX 株式会社エニックス 〒160 東京都新宿区西新宿7-5-25西新宿木村屋ビル3F ■お問い合わせ先 03-3371-5581 ★電話番号は正確にお願いします。★

WHAT' NEXT ?
1993 GAME-PIA SPECIAL EDITION #2
CONSUMER-GAME・SOFTWARE-GUIDE

'93夏秋 機種別最新ゲームカタログ

話題作・意欲作が続々、次のソフトはどれにする?

ゲームファンにとって最大の関心は、自分のもってるマシンで次にどんな傑作ソフトがリリースされるか。今年も夏から秋にかけて注目ソフトが目白押し。一本に狙いを絞るか、仲間と相談しながら共同の購入計画を練るのもいいだろう。メガCDやPCエンジンは、廉価版をリリースするなどゲーム機自体のバリエーションも増えた。かねて目をつけていたソフトがある向きは、これを機会にボーナスの一部を新マシンにあてるのもいい。

ゲーム判定おせっかいマーク

- 身の毛もよだつ体験をしたい
- おもいっきり笑いたい
- なつかしい思い出にひたりたい
- ほのぼのとした気分になりたい
- 極限状態に陥りたい
- たくましい生き方を見習いたい
- プレイしながら童心にかえりたい
- 未知なるものに遭遇したい
- 日頃のストレスを吹き飛ばしたい
- 政治の裏側を覗きたい
- 名探偵を気取りたい
- わいせつな気分を楽しみたい
- 一攫千金の野望を抱きたい
- 様々な人間像を見つめたい
- 我を忘れて涙に暮れたい
- 愛について真剣に考えたい
- 音楽に合わせて口ずさみたい
- 異常な雰囲気に包まれたい
- 歴史に触れ教養を高めたい
- 原作と比較したい
- 洒落たムードに酔いしれたい
- 社会を見つめ直したい
- ハラハラドキドキを味わいたい
- めったにお目にかかれないゲーム



ゲームシーンでも J.LEAGUE が熱い！

5月15日のＪリーグ開催に伴い世間ではサッカー人気が赤丸急上昇中！
この動きに呼応してゲーム界でもサッカーもの、Ｊリーグものが激増してきた。
果してＪリーグはゲームの勢力分布までを変えてしまうのか⁉

日本代表のワールドカップ・アジア第1次予選突破、そして日本初のプロサッカー、Jリーグ開幕と、サッカー熱はここにきていやおうなしに盛り上がるばかり。実際、ここ数年で小中学生の間でのメジャー・スポーツは完全に野球からサッカーへと移行してしまったらしい。世界的に見ると遅すぎる感もあるが、いよいよ日本でもサッカーが本格的に根を下ろしたようだ。

こうしてサッカー熱の高まる中、ゲームシーンでも、昨年末あたりからサッカー・ゲームのリリースが目だって増えてきた。もともとゲーム業界は、その性格上こうしたブームに敏感である。ブームが本格的なもので、その支持者層が子供をコアに大人まで広がっているなら、ゲームの素材としてはうってつけ。これに乗じない手はないというわけだ。

ここで、サッカーゲームの具体的解説にはいる前にひとつ補足しておこう。サッカーゲームのリリース・ラッシュが、昨年末といういいかたをしたが、これは正確には正しくない。一昨年の年末にはこのサッカー熱をいち早く捉えて、画期的なサッカーゲームがリリースされていた。サッカーファンの間で大人気を博したヒューマンの「スーパーフォーメーションサッカー」がそれだ。コートを縦方向に見下ろす独特の3D画面はこれまでの見下ろし型サッカーゲームの概念を破り、サッカーファンに熱狂的に支持された。このソフトのヒットに刺激されたのか、昨年から各社とも急ピッチで開発が進められ、Jリーグ開幕に合わせたこの夏、一挙にサッカーものがリリースされる状況に至ったというところなのだろう。

さて、本題のサッカーゲーム・ラッシュについてだ。今年の夏にリリースされるサッカーゲームは主なものだけで7本もある（各ゲ

Jリーグファイティングサッカー





●同社のゲームボーイ版同名ゲームをアレンジしてファミコン化。公認ゲームだけに、選手名、チーム名ともにすべて実名で登場。トレードやオリジナルチームの作成も可能。■発売中　アイ・ジー・エス　7900円　FC

Jリーグサッカー プライムゴール



●これも公認ソフト。画面はフィールドを斜め上から俯瞰するタイプ。操作は「ファミスタ」のナムコらしいユーザーフレンドリーな設計。「カズ・ダンス」も収録され、演出面も充実。■8月発売予定　ナムコ　8500円　SFC

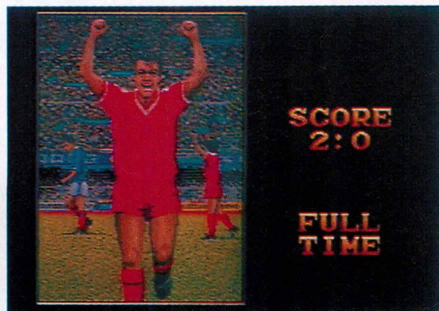
ワールドサッカー

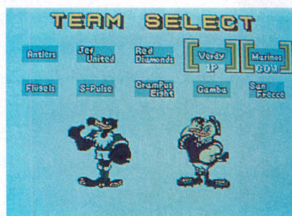


●タイトルが示す通りワールドチーム型。64ヵ国のチームを収録。7つのモードやコンディションの細かな設定などプレーパターンの豊富さが売り。操作性もいい。■7月上旬発売予定　ココナッツジャパン　9500円　SFC













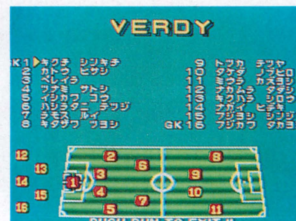
ームタイトルは下段参照）。機種や画面構成などさまざまだが、大別すると二つのグループに分けられる。ひとつはブームの立役者・Jリーグの公認を得てチーム名、選手名、試合形式などを実際と同様に再現した「公認もの」、もうひとつはJリーグを無視してワールドカップに照準を絞った「ワールドもの」だ。

「公認もの」の魅力はなんといっても実名仕様にある。自分のごひいきチームを選んで、監督気分で采配をふるうのはファンなら快感にほかならないだろう。また実際のカードの戦略予想を立てたり、好カードを再現したりといった場合も実名仕様のほうが楽しめる。

一方「ワールドもの」のほうは「別にJリーグが始まったからサッカーファンになったわけではない」というワールドカップレベルのサッカーフリークにもてはやされているようだ。前述の「スーパーフォーメーションサッカー」がJリーグものでないのにヒットしたのは、完成度の高さとともにこの手の熱心なファンに支持されたからだ。今後ワールドもので実名仕様が出てくるとサッカーゲームブームはさらに加熱しそうである。

ともあれ、Jリーグ開幕により拍車がかかったサッカーゲーム・ラッシュは今後も長く続きそう。スポーツゲームが野球もの独占だった時代は終わりを告げ、ゲームシーンも新たな局面を迎えたといわざるを得ない。

Jリーグ グレイテストイレブン



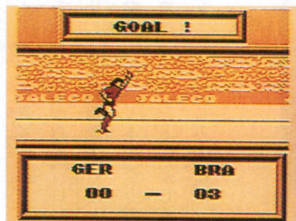
●Jリーグ公認もの。アクション性が高く、様々なプレーを自分が体感できる。モードは2つ、好きなチームで戦うエキシビジョンとルールも再現したJ.LEAGUE。■発売中 日本物産 7800円 PC

Jリーグチャンピオンサッカー



●公認ものであると同時に、アクションリプレーや最大8人まで参加できるモードなど、多彩な機能を盛り込んだゲーム。選手ひとりひとりの能力も緻密なデータで表現されている。■発売中 ゲームアーツ 7800円 MD

J(ジャレコ)・カップサッカー



●タイトルが紛らわしいがこれは公認ものではない。16ヵ国のチームで対戦するワールド型だ。1P、2P対戦、PK戦の3モード構成。コンパクトながらも機能は充実。■7月発売予定 ジャレコ 価格未定 GB

スーパーフォーメーションサッカー2



●大人気の「スーパーフォーメーションサッカー」の続編。リアルな3D画面はそのままに、オールスターチームの作成や4人同時プレーなどの新機能を加えた。ワールドチーム型■発売中 ヒューマン 8500円 SFC

PICK UP NEW GAME

天外魔境 風雲カブキ伝

CD-ROMの傑作として評価の高い「天外魔境」シリーズにその番外篇ともいえる新作が登場。その名も「風雲カブキ伝」。シリーズのファンならピンとくると思うが「カブキ」というのは前作「卍MARU」で主人公の相棒をつとめた派手好き、女好きの伊達男のこと。今作はシリアスなRPGから一変して、ミュージカル仕立てのネアカRPGに仕上がった。

CD-ROM
7月10日発売
ハドソン
7800円
PCエンジン



「天外魔境ZIRIA」、「天外魔境II 卍MARU」と2作続いた「天外魔境」シリーズ。日本の神話や伝承をモチーフにしたこのRPGは、豊富なアニメシーン、リッチなデジタルサウンド、キャラクターの肉声による会話など、CD-ROMの特性を生かした作品として注目を集め大ヒット。PCエンジン・CD-ROMシステム普及の立役者ともなった。

シリーズ最新作となる今作「風雲カブキ伝」は、2作目の「天外魔境II」で人気を集めたサブキャラ、カブキ団十郎を主人公にした番外編的な作品。ストーリーは恐怖の大門教にさらわれた京都の女を助けるために、派手好き、女好きのカブキが冒険するというもので、舞台は京都ばかりか、海を越えてロンドンにまで及ぶ。シリーズ前2作に共通した各地の神話、民話、伝承などをベースにした作風は残ってはいるものの影をひそめ、代わって歌あり踊りありのミュージカル中心になったのが今作の特徴だ。

ミュージカル化にともない声の容量が増えたためか、マップのスケール自体は「天外II」に比べ1／8程度に縮小されている。しかし、イベント数は前作とほぼ同数を収録。この中ではロンドンに渡ってからの、ロンドン橋、ビッグベン、大英博物館、ストーンヘンジ、ネッシー、ジェットモグラなどイギリスにまつわるイベントが楽しみといえそう。もちろんおなじみのビジュアルシーンはたっぷり



●今作から戦闘画面はサイドビュータイプに変わった。敵と味方が両方同時に表示され、魔法の効果などもグラフィックで表わされる。



●マップ画面はおなじみのタイプ。これは国内での舞台となる京都周辺のマップだ。





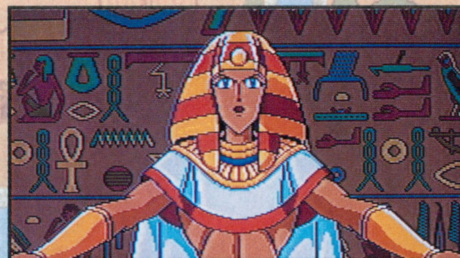


●なにやら怪しげな場所に侵入するカブキ。デザインからするとロンドンのどこかだろうか？

と動画2500枚が用意されたというから期待できる。

企画・監修はこのシリーズですっかりおなじみになった広井王子氏。「いままでのRPGの常識をひっくり返し、笑えて楽しいエンターテインメントを目ざした」という彼の言葉どおり、このゲームはいわゆる「敵と戦ってレベルを上げて…」というパターンでなく「目で見て、耳で聞いて楽しい」娯楽作品に仕上がっている。だが、もちろんシリーズを通して追求してきたRPGとしての斬新さも忘れてはいない。たとえば戦闘シーン。前作まではオーソドックスな敵と対面型の画面だったが、今作のバトルはサイドビュー方式。敵と味方がすべて同一画面に表示され、魔法の効果などもすべて視覚的に表現されるようになった。前作までのシステムを借りずにきちんと新作として作り込むところが、「天外」スタッフの凄いところだ。

さて、いわゆる「しゃべるRPG」としても評価の高いこのシリーズだが、今回はミュージカルものということもあり声優陣もさらに強力になっている。主人公カブキ役の山口勝平（「らんま1/2」でおなじみ）をはじめ、カブキと行動を共にする踊り子、阿国にあの牧瀬里穂、そして永遠のサングエという敵キャラ役にベテラン神谷明と、実力・話題ともに最強の面々が勢ぞろい。起用した声優の数だけでも31名というCD-ROMのRPGで最大級のスケールを誇っている。



●ボスキャラの一人、千年のカルネ。古代エジプトと関係があるのかないのか。奇妙ないでたちだ。声と歌は松本保典さんが担当。



●ベテラン声優、神谷明さんが声を担当する永遠のサングエ。髭がちょっぴりいやらしい。



●恰幅のいいボスキャラ、黄金のカンピエ。声と歌は永井一郎さんが担当。





●伴奏はフルオーケストラによる本格的なもの。もちろんCDだから迫力のデジタルサウンドで再生される。

ゲーム界初のミュージカルに挑戦した声優たち



松本保典さん

●千年のカルネ役。「曲は難しいし歌詞はテレちゃうし…。でもすごくいい曲なんですけどね」



神谷明さん

●永遠のサングエ役。「フラメンコタッチでストレートに歌える歌です。キーがちょっと高かったかな」



永井一郎さん

●黄金のカンピエ役。「別な歌詞で歌ったら完全にオペラになる曲。役者泣かせの歌でしたね」



小杉十郎太さん

●魔王ガープ役。「これほど壮大で雄大な曲は初めてです。さすがは田中公平さんですね」



山寺宏一さん

●満月のウンギエ役。「すごくゼイタクな歌です。本当にゲームにこんな歌が入るのですか？」

ミュージカルにつきものの歌に関しては、ゲーム中に6曲が収録されている。5人いるボスキャラクターが、それぞれ歌を歌いながら出現するといった演出も取り入れられ、これまた期待度満点。クオリティーは音楽監督にビデオアニメ「トップをねらえ！」などを担当した田中公平氏を起用しているだけあり、絵とサウンドのマッチングがすばらしい。フルオーケストラによる伴奏も臨場感たっぷりだ。プレーするときはぜひとも大音量で楽しみたいものである。

シリーズ1作目の「ZIRIA」から4年。CDメディアのもつ可能性・話題性を追求する「天外魔境」シリーズの歴史は、そのままPCエンジン・CD－ROMの歴史でもあった。そして今作「カブキ伝」で「天外」シリーズは、CD－ROMシーンに「ミュージカルRPG」という新風をまたもや吹き込む。

この「カブキ伝」で「天外」シリーズに初めて触れる人はぜひともシリーズ前作もプレーしてほしい。ストーリー的な一貫性はないが、CD－ROMの別の楽しさを堪能させてくれるはずだ。また、すでに前作を体験済みの人は、次回はどんなアイデアでくるのか、ずうずうしくも予想しながらプレーしてみるのもいいのでは…。このペースだと次作リリースも遅くはなさそうだ。

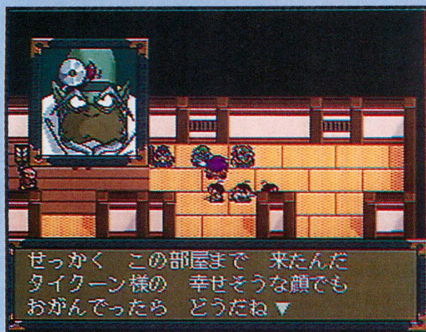
天外魔境シリーズの流れ



天外魔境ZIRIA

89年発売　ハドソン　7800円

遥か東の果て、ジパングという国で起こる奇想天外な冒険活劇。地霊マサカドを復活させようとする大門教に火の一族のジライアが、オロチ丸、ツナデたちと協力して戦う。坂本龍一の手によるテーマ曲も話題に。



天外魔境Ⅱ卍MARU

92年発売　ハドソン　7800円

かつては火の国と根の一族が戦ったジパングの大和地方。その昔根の一族が咲かせた巨大な暗黒ランが、千年の時を経て再びその姿を現す。暗黒ランを封印し、邪神ヨミを倒すため、火の一族の子孫、戦国卍丸、カブキ団十郎、極楽太郎、絹の旅が始まる。音楽は久石譲が担当。

PICK UP NEW GAME

スーパーマリオコレクション

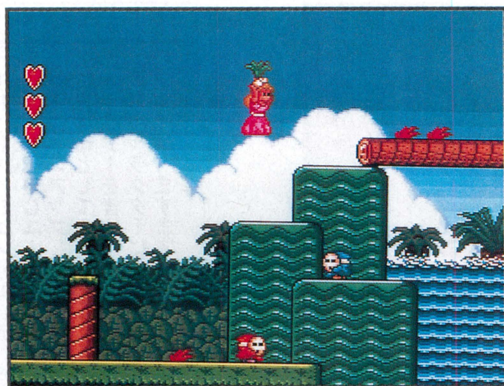
初代「スーパーマリオブラザーズ」発売から8年。いまやすっかりTVゲーム界の顔として定着したマリオの旧作シリーズが、スーパーファミコンでリニューアル。その名も『スーパーマリオコレクション』。『スーパーマリオブラザーズ』、『同2』、『同3』、そして『スーパーマリオUSA』の4本を1本のカートリッジに凝縮したまさに文字通りのマリオ集だ。

ROM CASSETTE
7月14日発売
任天堂
9800円（込）
スーパーファミコン

「スーパーマリオブラザーズ」、「スーパーマリオブラザーズ2」、そして「スーパーマリオUSA」。このゲームに収録されたどのタイトルも、その内容はオリジナル版と基本的に同じものだ。キャラの大きさ、アイテムの位置、敵の出現パターン、マップ構成、そして裏技にいたるまで、すべてファミコン版を忠実に再現されている。ただしメディアがスーパーファミコンに移ったため、グラフィック、サウンド面は大きくグレードアップ。画面は背景が細かく描き込まれていたり、二重スクロールするようになったりして、スーパーファミコン版の『スーパーマリオワールド』に近い雰囲気に。サウンドも曲自体は変わらないが、SFCらしいゴージャスなアレンジになっている。

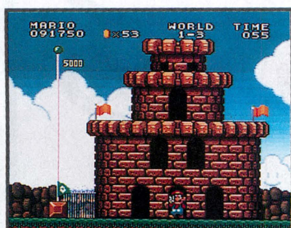
システム的にはデータセーブが可能になったことに注目したい。ファミコン版は電源を切ったら二度とコンティニューはできなかったが、本作は4つのゲームごとに、それぞれ4つまでデータのセーブができる。これならかつて時間に追われて攻略しきれなかった部分も腰を据えてプレーすることができそうだ。

ファミコン版「マリオ」シリーズを知らない世代には、その歴史を学ぶ好材料として、またかつてファミコンでハマッた世代にはノスタルジーにどっぷり浸れるソフトとして、この作品の意義は本当に高い。折しもゲーム発売と同時期に映画「スーパーマリオ」も公開。この夏はマリオの夏といっても過言でないかも。

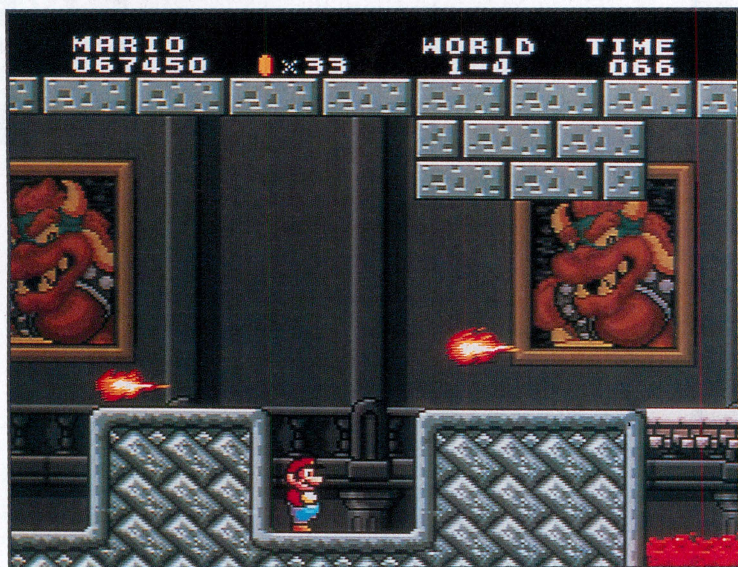


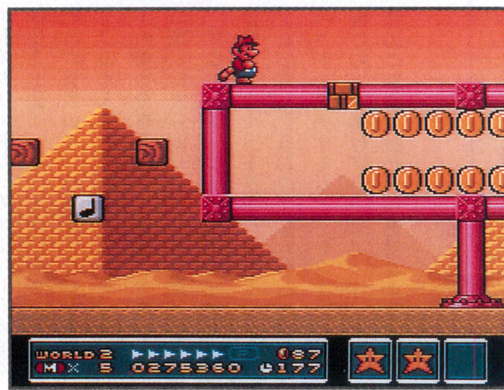
●「夢工場ドキドキパニック」としてフジテレビから発売され、それがアメリカで「スーパーマリオブラザーズ2」に。さらに日本に逆輸入されて「スーパーマリオUSA」になった。そして今回SFCでリニューアルされる。

●面クリア時にはマリオのピースポーズが加えられた。この場面の背景もオリジナルより細かく描き込まれて、非常に高品位なものになっている。



●見ただけでは同じゲームと思えない!? 初代「マリオ」の地下面には壁にクッパの肖像画が飾られ、背景は二重スクロールする。でもプレー感覚はオリジナル版とまったく同じ。





●空を飛ぶしっぽマリオがデビューした「スーパーマリオブラザーズ3」。オリジナル版のグラフィックもよかったが、さすがにSFCになると一味も二味も違う。

PICK UP NEW GAME

ストリートファイターII'（ダッシュ）

STREET FIGHTER II



スーパーファミコン・ユーザーが独占していた『ストII』が、PCユーザーの元へ。しかも、1ランクバージョンアップした『ダッシュ』が移植される。従来は敵としてのみ登場していた四天王を自分のキャラクターを含めた全12キャラクターでプレーでき、同じキャラクターによる対戦も可能になった。対戦プレーは、ますますヒートアップしそうだ。

Hu CARD
発売中
NECホームエレクトロニクス
9800円
PCエンジン

移植元の業務用「ストリートファイターII」は、すでに2回のバージョンアップが施され機能が強化されてきた。それぞれ「ダッシュ」「ターボ」と名付けられているが、PCエンジンに移植されるのは2作目の「ダッシュ」である。

「ダッシュ」の一番大きな変更点は四天王でプレーできるようになり、従来のキャラクターと合わせて12人の格闘家による対戦が実現したこと。同時に同キャラ対戦も可能になった。ここで新しく加わった四天王の特徴を紹介しておこう。

〈バイソン〉ジャブで牽制してから踏み込んで放つダッシュストレートとダッシュアッパーが強烈。バリエーションは少ないが威力とスピードはトップクラス。

〈バルログ〉ゲーム中ナンバー1のスピードを誇る。フライングバルセロナアタックを中心に空中戦では強さを発揮。

〈サガット〉強烈なキックとパンチがウリ。主人公のリュウとケンに似た技を持つが、技が強力でリーチも長い。

〈ベガ〉ストーリー的には最後のボスという設定。技の種類、威力、スピードとも群を抜く。使いこなすまでには相当の練習を必要としそうだが、手のうちにいれれば無敵のキャラクターになりそうだ。

この4人の登場によって、キャラクターの勢力分布も大きく変更。対戦プレーの楽しみ方もより広がりそうだ。

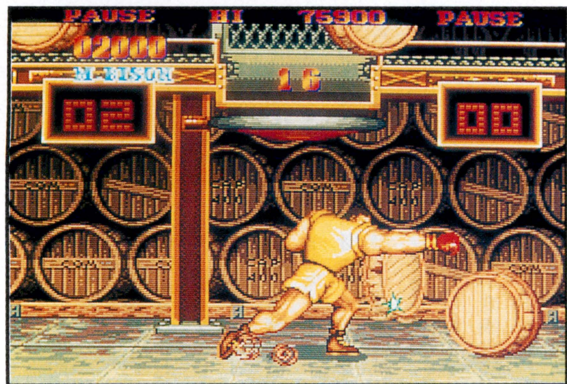
PCエンジンでは初めての20メガの大容量Huカードを採用、合計6つのボタンを必要とするこのゲームのために対応パッドを発売するなど、PCエンジン陣営は総力をあげてバックアップ。ゲーム周辺の話題もなかなか豊富なようだ。



●サガットの必殺技タイガーアッパーカットVSリュウの昇竜拳という夢の共演。これまで1人プレーでしか登場しなかった四天王を自ら操れるようになった。



●選べるキャラクターは8人から12人に。強力な四天王が追加されたことにより、他のキャラクターも新技が追加されるなど、若干パワーアップされている。



●ボーナスステージにもちょっとした変更が。おなじみの車を壊すステージは従来どおりだが、レンガ割りステージに代り樽を壊すステージが追加された。

PICK UP NEW GAME

ストリートファイターII TURBO

STREET FIGHTER II TURBO



『ストリートファイターII』をさらにパワーアップさせたのが、今回スーパーファミコンで発売される『TURBO』。ゲームセンターでの最新機種もこれである。『ダッシュ』で実現した四天王対戦はもちろん、各キャラクターのスピードアップを実現し、新必殺技を加えた最強バージョンの登場で、またまた『ストII』ブームが再燃しそうだ。

ROM CASSETTE
7月10日発売
カプコン
9980円（予価）
スーパーファミコン

PCエンジン、メガドライブにはバージョンアップ版の「ダッシュ」が移植されるが、本家スーパーファミコンには、さらに上位バージョンにあたる「ターボ」が移植される。「ダッシュ」は四天王と呼ばれる、初回作では敵としてのみ登場したキャラクターを選んでプレーできることがメインのウリであったのに対し、今回の「TURBO」はそれに加えて従来のキャラクターの操作性や技の種類までも大幅に改良して登場。これまでの8人のキャラクターを知り抜いたファンにも新鮮な作品になりそうだ。

大きな改良点は各キャラクターのスピードアップと新しい必殺技の追加。業務用ゲームをもとに変更点をあげると、たとえば唯一の女性キャラクターであるチュン・リーの場合、そのスピード感は人間の反射神経の域を越えているのではないかとさえいわれている。また、新しい必殺技はガイルと四天王を除いた7人に1種類ずつ、より強力なものが追加されている。前作ではガイルが最強と評判だったが、今回は新必殺技もない上にスキが多くなったという噂もある。ガイルファンにとってはちょっと厳しい戦いになりそうだ。こうした移植元の変更点がどの程度忠実に移植されるかはわからないが、いずれにしても「ストII」の勝負は紙一重。また新たな修行を強いられそうだ。

「全国的な流行から約1年。ようやく落ち着いてきた指の指紋が、またニューバージョンの登場で消えそう」などと予感している人も少なくないはず。「ストII」ブームはまだ当分終わりそうにない。



●画面構成やグラフィックなどに大きな変更点はない。とくに目新しさはないかもしれないが、各キャラクターの操作性がリファインされるなど実質本位のバージョンアップだ。

●人気者、春麗（チュン・リー）の必殺技スピニングバードキックは空中からも繰りだせるようになる。新たな必殺技だけでなく、従来の技も細かい部分で変更されるらしい。



PICK UP NEW GAME

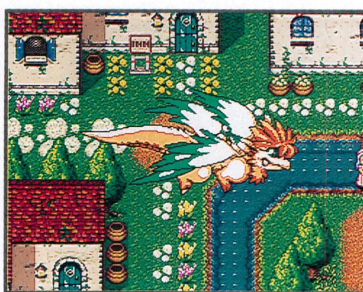
聖剣伝説2

「ファイナルファンタジー」シリーズでRPGのヒットメーカーとしての地位を確立したスクウェアが放つニュータイプのアクションRPG。3人を同時に操るアクションプレー、画面を切り替えずに行えるコマンド選択など新機能を数多く採用した意欲作である。アクションRPGの新境地をひらく作品として、最も注目される作品の一つである。

ROM CASSETTE
7月発売予定
スクウェア
9800円
スーパーファミコン



●3人のキャラクターが繰り広げる迫力ある戦闘シーン。自分で操作するのは1人だけ。他の2人はコンピュータが状況を判断して勝手に行動してくれる。



●新キャラクターのフラミー。デザインの原案はネバーエンディングストーリーなのだろうか？主人公を目的地まで送りとどけるのが役目の移動用キャラクター。

聖剣伝説 せいけんでんせつ 2



●主人公は謎の男の子ランディ、おてんば娘のプリム、妖精の子供ポポイの3人。最初は個々に暮らしていた3人が、不思議な力により運命的に出会うことに。



●前作から統一されている世界観の根源にあるのがマナと呼ばれる不思議な力。全宇宙をも変えうるほどのその強大なパワーは、善にも悪にも働くといわれている。



●これがリングコマンド。キャラクターのまわりに表示されて、魔法やアイテムを直接選ぶことができる。アクションシーンと一体化した優れたコマンドシステムだ。

「ファイナルファンタジー」、「ロマンシングSaGa」などコマンド入力タイプのRPGで大成功をおさめているスクウェアが、こんどはアクションRPGに挑戦。すでにゲームボーイで発売されている「聖剣伝説」の続編という設定だが、ストーリーはオリジナルで、さらにこれまでにない数々の新しいシステムを搭載して登場する。とくに戦闘シーンは画期的で、アクションRPGでありながらパーティプレーを実現している。3人のうちの1人を自分で操作し、他の2人はコンピュータが勝手に判断して戦闘に参加する、つまりアクション版のAIバトル。もちろん自分で操作するキャラクターはいつでもチェンジできるから、3人同時に操作しているような感覚だ。またアイテム、魔法の選択といったコマンド操作のための新システムも大きな特徴。一般的なゲームの場合、アイテムや魔法の選択は画面が切り替わったり別にウィンドウが開いたりして行なうもの。ところがこのゲームは、キャラクターのまわりにリングと呼ばれるグラフィックが表示され、そこで選択する。つまり、アクションシーンを中断する必要がないというわけだ。

グラフィックでは新キャラクター「フラミー」が注目の的。「ファイナルファンタジー」のチョコボ同様の移動用キャラクターで、羽ばたくときのグラフィックは飛空艇をさらに進化させたイメージ。丸みをおびた地平線、水平線を存分に眺められる。ストーリーのドラマチックな展開を含めて、スクウェアらしい演出、新しい試みが存分にみられる意欲作だ。

PICK UP NEW GAME

MOTHER2

ギーグの逆襲

異色のRPGとしてヒットしたファミコン版から4年。メディアをスーパーファミコンに移し、待望の続編「MOTHER2」がリリースされる。サブタイトルからもわかるとおり、ストーリーは前作の最終ボス、ギーグが逆襲するというもの。シナリオは前作同様、糸井重里氏が担当し、さらに斬新なアイデアが満載されているという。期待度120%のRPGだ。

ROM CASSETTE
8月末発売予定
任天堂
価格未定
スーパーファミコン

前作「MOTHER」は、1950年代のアメリカをモデルにした世界で、主人公の少年が不思議な冒険を繰り広げるという内容だった。今作も前作に引き続き時代設定は現代。前作のラストで倒した大ボスのギーグが、逆襲に転じるというストーリーになる。

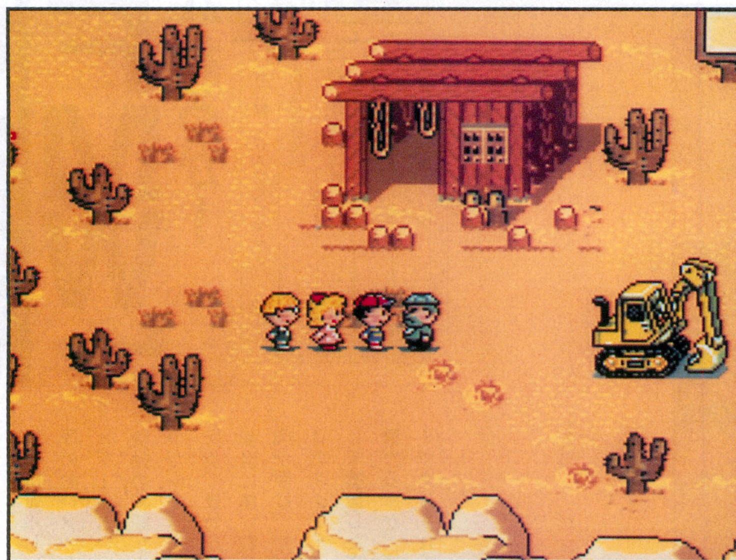
プレーヤーは主人公となる少年となり、さまざまな仲間とともに冒険を繰り広げる。冒険の舞台はアメリカのみならず、スペイン、東南アジアを意識した世界へと広がった。一つの国だけが舞台だった前作でも、町と野外フィールドが同じ縮尺で表現されるグラフィックにより世界の広さを痛感したが、今作はそれにも増して広いマップになりそう。また画像処理性能がアップした分、土地ごとのグラフィックの違いや旅を演出するさまざまな効果も期待できそうだ。

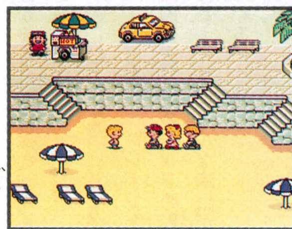
このシリーズの最大の魅力であるコピーライター、糸井重里ならではのセリフ回しにもさらに磨きがかかった。どのセリフをとっても、ひとつひとつに糸井氏独特のセンスが光り、プレーヤーをいやおうなしにゲーム世界に引きずりこむ。

音楽監督も前作同様、ムーンライダーズの鈴木慶一氏が担当。スーパーファミコンの音源をどんなふうに使ってくるのか、これまた非常に期待がもてる。

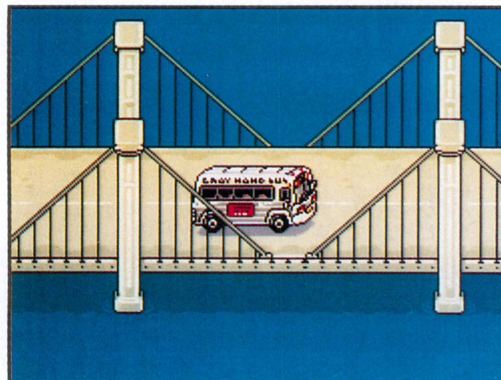


●主人公が4番目に訪れる街、フォーサイド。前作同様ポップな色づかいだ。路地では男が倒れ、その周りに人垣ができている。主人公はこの事件とどう関わるのか。


●ドコドコ砂漠でのひとコマ。主人公たちが出会ったのは荒野の穴掘り者ショージ・モッチー。例の埋蔵金掘りの影響だろうか？


●常夏の南欧風リゾート地、サマーズビーチ。敵との戦いを忘れてゆっくりするには最適の場所。

●スライム状の汚らしい悪玉、ゲップー。名前だけならまだいいが、重低音でゲップサウンドを発するらしい。ちょっとおぞましい!?


●ドコドコ砂漠につながる橋を渡るグレイハウンドバス。このシーンでは前作のパラダイス鉄道を上回る爽快感を実現しているとのこと。

PICK UP NEW GAME

大仁田厚「FMW」
～君は時代より熱くなれるか～

有刺鉄線デスマッチ、電流爆破デスマッチなど、プロレス界の常識を打ち破る超過激なファイトで熱狂的なファンを獲得している、あの大仁田厚とFMWの世界をゲーム化。芸能界きってのプロレス通、高田文夫と浅草キッドの協力を得て、いまだかつてない過激なゲームが実現した。FMWリングの興奮がそのまま画面で炸裂する格闘アクションである。

ROM CASSETTE
8月6日発売
ポニーキャニオン
9800円
スーパーファミコン



●「ファイヤー」の叫び声とともに大仁田のサンダーファイヤーパワーボムが炸裂。各選手3種類の得意技が用意され、肉声の掛け声とともに技をくりだす。



●教祖ともいわれる大仁田のマイクパフォーマンス。彼の熱い叫びは、このゲームからも伝わってくる。戦いを通じ自分自身をみつめなおすのがテーマだというのだが。

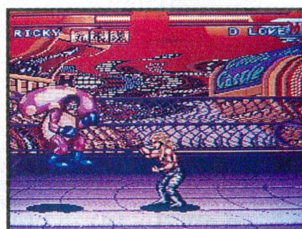


●画面の端、ロープや金網に触れるとこんな結果に。ここは電流爆破デスマッチ。電流ショックが体を走り、大ダメージを受けてしまう。後退は許されないのだ。

FMWらしい過激なファイトと大仁田厚の熱いメッセージを軸にした、プロレスゲームという枠には収まりきらない新機軸の格闘ゲーム。FMWが試合を行なったシチュエーションをモデルに、電流、火炎、爆竹がしかけられた特殊な戦場を舞台に熱い戦いを繰り広げる。ただし、肉が裂け、骨がきしむようなシビアなグロテスクなイメージはなく、ブレーンとして参加した高田文夫、浅草キッドの影響だろうか、ほどよくコミカルな演出がミックスされている。



●試合後は大仁田と工藤めぐみが戦い方のアドバイス。選手の3つの能力を平均してアップさせるような戦い方が理想だという。成長すれば技もパワーアップする。



●人間離れした技を使う個性的な対戦相手。架空のオリジナルキャラはどんな技をしかけてくるか予想もつかない。従来のプロレスゲームとは一線を画す設定だ。

ゲームの設定は格闘技界制圧に動く影の団体、SMWの挑戦をFMWの精鋭4人が受けるというもの。プレーヤーは大仁田厚の他、ターザン後藤、リッキーフジ、サンボ浅子のなかから1人を選び勝ち抜き戦を戦う。この4人のキャラクターを使った2人対戦モードも用意されている。

SMWが送り込む刺客は個性溢れるオリジナルキャラクターでリングもさまざま。すべてデスマッチだが、有刺鉄線、電流爆破、火炎放射などが仕掛けられ、こうしたトラップをどうやって自分に有利な道具として戦うかも勝敗の大きな別れ目となる。また選手は戦い方により気合い・根性・大和魂の3つの能力が成長。これが使える技に関係し、育てる楽しみも加味されている。

演出面では、実写画面をマッキントッシュのフルカラーグラフィックで処理したり、F－1エンジン音用ガンマイクを使用して肉声収録するなど細部にわたってFMWらしいこだわりが見られる。FMWのアイドル、工藤めぐみが登場するというファンにはうれしい裏モードも用意されている。



●FMWのアイドル工藤めぐみもゲームに登場するらしい。登場する試合、対戦相手は謎なのだが。

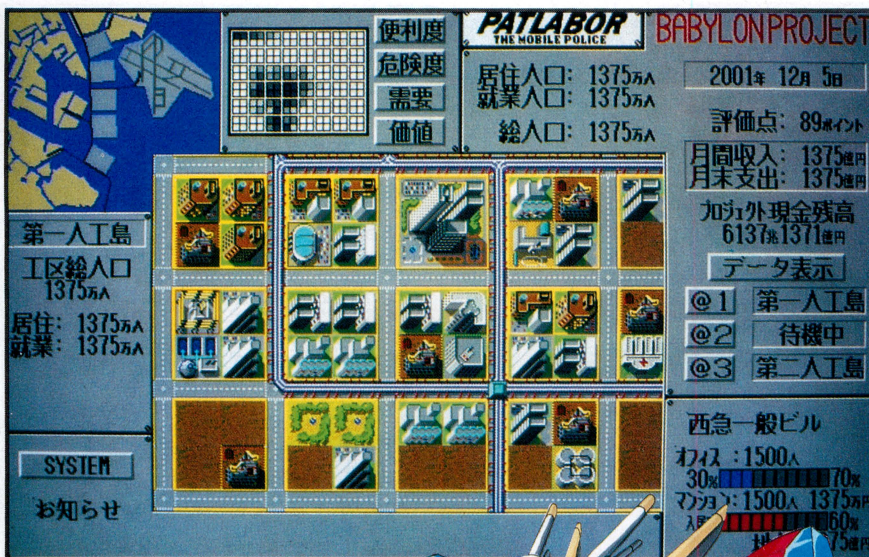
機動警察パトレイバー
～バビロンの後継者～

人気アニメ『パトレイバー』の世界観をモチーフにした上で近未来の東京再開発プロジェクトをシミュレートした異色のゲーム。プレイヤーはバビロン・プロジェクトの責任者として東京湾の埋立プロジェクトを実行し、最終的には合理的な新都心の形成を目指していく。都市生成という難しいテーマに挑んだ本格派シミュレーションゲームといえそうだ。

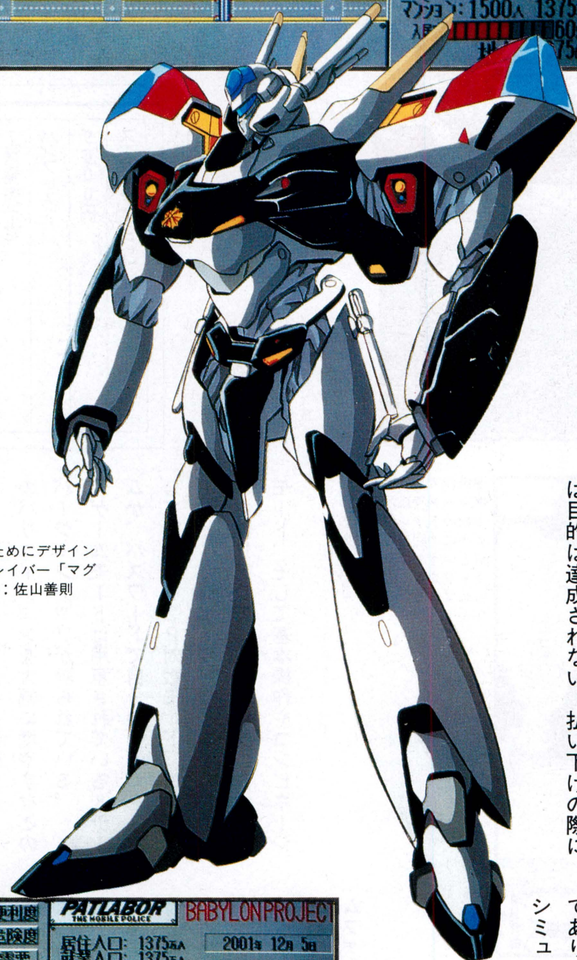
FLOPPY DISK
10月発売予定
バンプレスト
14800円（予価）
PC98

舞台は21世紀初頭の日本。プレイヤーは20世紀後半に起こった大地震の被害を復旧するため、バビロン・プロジェクトという超国家プロジェクトの総責任者として計画の全指揮を執ることになる。プロジェクトは全体で6期に分けられ、1期ごとに約400Haに工区を埋立・開発し、民間に払い下げなければならない。プレイヤーの裁量で開発した地域の有用性が決まり、その結果いかんでは犯罪・事故なども発生してくる。達成条件を満たしながら、全6期のプロジェクトすべてを完了させることが最終目的だ。プロジェクト自体は土地の払い下げがメインの計画だが、ただ払い下げるだけでは目的は達成されない。払い下げの際には価格に合わせて居住施設の建設が義務づけられる。住環境までを整えるところがこのゲームの面白いところだ。

とここまで説明してくると「パトレイバー」とは無縁のゲームに思えてしまうが、もちろんゲーム中には原作を意識したイベントが発生する。レイバー犯罪が発生した場合の「とりもの」というイベントがそれ。ここでは戦闘画面に切り替わりパトレイバー（ゲーム用にデザインされた新型レイバーも登場）を事態鎮圧にあたらせる。戦闘は行動メニューを選択するシンプルなものだが、原作のキャラクターも多数登場する。「パトレイバー」というのはあくまでこのゲームの世界観であり、ゲームの本質は高度な都市開発シミュレーションだと思っていいだろう。

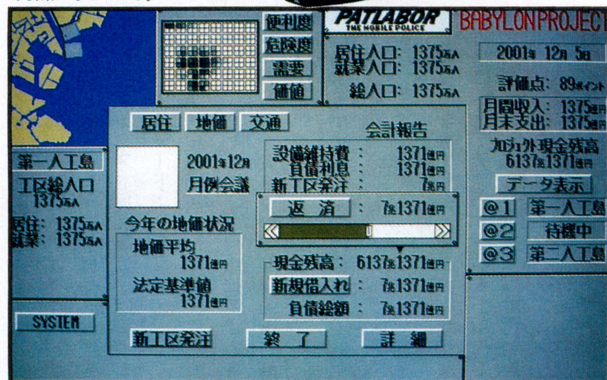


●開発エリアにはビル、デパート、娯楽施設、学校、病院、公園、ホテル、役所などが建てられていく。それぞれ地域の経済的価値を上げたり、下げたりする働きがある。



●このゲームのためにデザインされた新型パトレイバー「マグナム」。デザイン：佐山善則

●月に一度の月例会議で会計報告がなされる。この手のゲームがすべてそうであるように、お金はプレイヤーの行動のもとになる重要な要素になっている。

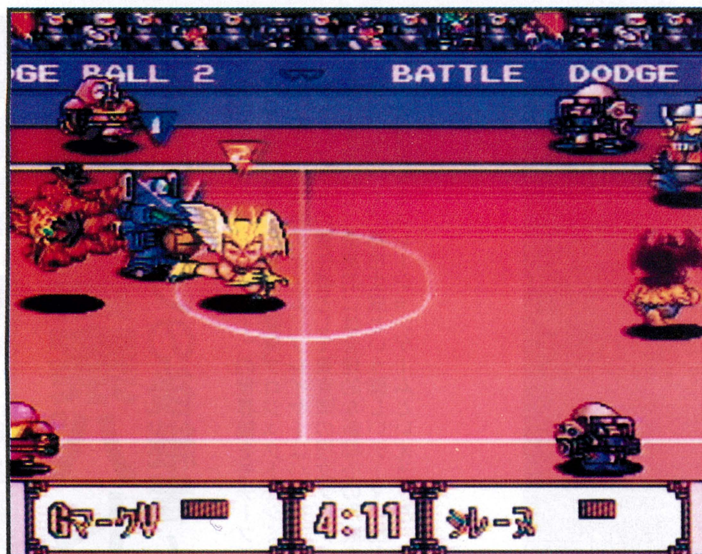


PICK UP NEW GAME

バトルドッジボールII

デフォルメされたTVヒーローたちによる激しいバトルが人気を呼んだ「バトルドッジボール」の第2弾。ガンダム、ウルトラマン、マジンガーZ、仮面ライダーなどのチームを操作してドッジボールで対戦する。今作はコンビネーションプレーが可能になったり特殊ショットのバリエーションが増えるなど、前作を大きくパワーアップした作りが特徴だ。

ROM CASSETTE	7月発売予定	バンプレスト	9600円	スーパーファミコン

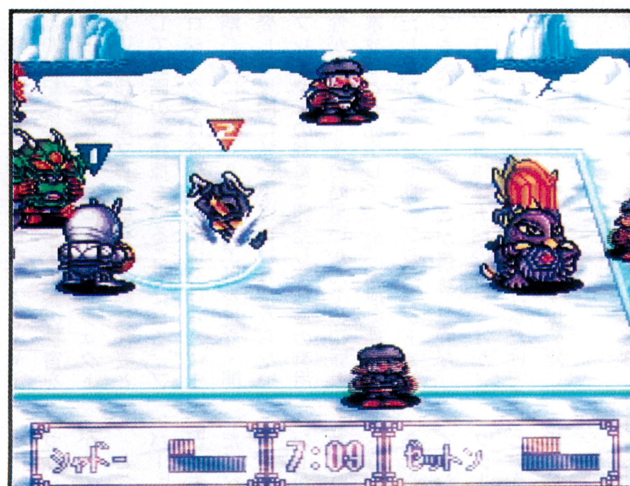


●蹴りを入れているシレーヌ。可愛らしくデフォルメされたおなじみのキャラたちがドッジボールで対決する。これは闘球ドームでの攻防。

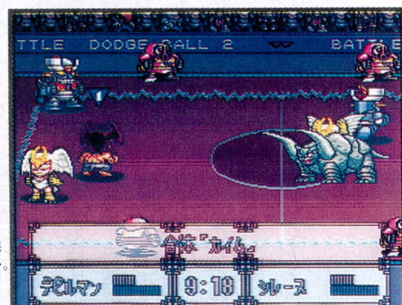



●ガンダムヒーローズ対ウルトラファイターズの戦い。大胆なキャラデザインに豊富な必殺技が加わり、ほとんどドッジボールの域を越えている。


●バトルフィールドは全部で8種類。足場がツルツル滑るところあり、重力が異常に強いところありで、バラエティーに富んだ構成になっている。



●操作できるキャラは▼マークで表示される。本物のドッジボールのように1回当たって外野というのではなく、キャラごとにHPが設けられている。



●必殺技は合体したり、召喚したりというパターンが多い。どれもグラフィックが凝っていて見ごたえは十分。

ガンダム、ウルトラマン、マジンガーZ、仮面ライダー…。2頭身にデフォルメされたTVヒーローたちがし烈なドッジボール対戦を繰り広げるこのシリーズも早2作目。今作では前作を基本操作から洗いなおし、チームメイトとのコンビネーションプレーを可能にしたり、操作タイミングによって出せる特殊ショットのバリエーションを大幅に増やすなどのバージョンアップが計られている。

ゲームモードは用意されている8チームか、パスワードで自分のチームを入力して対戦する2P対戦モード、コンピュータとドッジボール対戦しながらシナリオをクリアしていくRPG風のシナリオモード、そして基本操作やコンビネーションなどに慣れるためのモードの3つ。修行モードは、選択できるステージやチームは限られているが、乱闘や必殺技も自由に使える。ストレス解消にはもってこいのバトルモードである。

また今作からの仕様としてシナリオモードで育てたヒーローで自由にチームを編成することができ、かなり自由度の高い遊びかたができるようになり、シリーズは単なるボールのぶつけ合いゲームからキャラ成長を楽しむゲームへと大きく飛躍をとげた。

必殺技の多様化やシステムの高度化などあらゆる面で最強のドッジボールゲームへと進化した本作品。登場するキャラクターのファンのみならず、ユニークな対戦スポーツゲームとして、通常のゲームファンもチェックしたい1本だ。

PICK UP NEW GAME

第3次スーパーロボット大戦

ゲームボーイ、ファミコンとメディアをチェンジしながらシリーズを重ねてきた「スーパーロボット大戦」。第3弾となる「第3次〜」はいよいよスーパーファミコンにその舞台を移し、ビッグスケールのロボット大戦を展開する。登場ロボットはガンダム、マジンガーZ、コンバトラーV、ライディーンなど約150種。アニメ世代は涙なしでプレーできない!?

ROM CASSETTE
7月発売予定
バンプレスト
9800円
スーパーファミコン

舞台は「第2次スーパーロボット大戦」（ファミコン版）終結から半年後の世界。一度は分裂したかに見えた宿敵DCが、ザビ家の支配により再び力を取り戻し始め、世界各国はこれに対抗するため「地球連邦」を設立した。プレイヤーは連邦の外部部隊「ロンド＝ベル」に集まった英雄たちを率いて再びDCと対決する。

ゲームの基本システムはシミュレーションタイプのRPG。プレイヤーは主人公（パイロット）たちの乗り込んだロボットを1ユニットとする部隊を動かし、敵部隊を制圧しながらシナリオを進めていく。各ユニットの移動距離や能力はロボットによって異なり、それぞれ得意とする地形や戦闘パターンをもっている。こうした特性を理解して、上手に作戦を立てていくことが攻略のポイントになる。

また、ロボットとパイロットの組み替えができるのも注目したいポイント。ロボットの組み合わせによってはパイロットの能力を100％発揮できないこともありうる。マップの地形や作戦によって最適な組み合わせを選ぶことも重要だ。

ゲームの展開はマルチシナリオ方式を採用。プレイヤーの行動次第でゲーム進行は変化し、エンディングも3パターン用意されている。前作を知らない人でも十分に楽しめるシナリオ展開も親切だ。また、キャラの個性や原作の雰囲気をたたえるセリフまわしなど、アニメ世代のファンにはたまらない魅力に溢れている。

●世界地図を見ながら作戦を練る。コンバトラーVの豹馬に小介が意見めいたことを言っている。



第3次スーパーロボット大戦



●戦闘シーンは背景グラフィックも含め非常に凝った作りだ。ロボットとパイロットの両方が表示され、攻撃に応じたセリフも楽しめる。ファンの心理をついた心憎い演出だ。



●マップ上の地形にはそれぞれ地形効果が設定されている。山や森など視界がさえぎられる地形では相手の攻撃を回避しやすく、ダメージも少なくてすむ。

●敵との戦闘時にはそのロボットの装備している武器をセレクトして戦うことができる。数に限りがあるので先のことを考えて使うようにしたいものだ。

●ゲッター1と流竜馬の組み合わせ。基本はRPGなので主人公たちはレベルアップしていく。現レベルは41。次のレベルまではあと445の経験値が必要だ。

SUPER FORMATION SOCCER II

ヒット作、3Dサッカーが
4人同時プレイで復活！



4人同時プレイをひっさげて
スーパーフォーメーションサッカーが帰ってくる。
リフティングなどの新テクニックや
イエローカードも登場し更に試合は燃え上がる。
あらたにオールスター戦が追加され
キミだけの夢のチームが結成できる。

スーパーマルチタップ
プレゼント！

スーパーフォーメーションサッカー2をより過激に楽しむ為には市販のスーパーファミコン専用のマルチタップが必要です。そこで商品発売を記念して株ハドソン製のスーパーマルチタップを、抽選で200名様にプレゼント致します。

※詳しくは商品お買いあげのうえ、取扱説明書をご覧ください。



スーパーファミコン3Dサッカーゲーム
スーパーフォーメーションサッカー2
6月11日発売／価格8,500円（税別）

©HUMAN1993

SUPER Famicom マルチプレイヤー5対応

Human BASE BALL

ファン待望の野球ゲームがついに登場。

監修：加藤博一

「スポーツゲームのヒューマン」になぜ野球がないの？…とお思いの皆様、お待たせしました！
遅ればせながらヒューマンもペナントレースに参加します。
投げる！打つ！捕る！走る！「画面切り替え」が一切ない3D画面の画期的なシステムによるスピーディーな試合展開。本物の迫力がそのまま今、キミの部屋に!!

スーパーファミコン
ヒューマンベースボール
夏発売予定／予価8,600円（税別）

©HUMAN 1993



HUMAN ENTERTAINMENT
HUMAN
ヒューマン株式会社
〒180 東京都武蔵野市吉祥寺本町1-35-14
☎0422-20-1521㈹ FAX0422-20-0145

■ヒューマンテレホン通信
☎0422-20-0144
（毎月1日/15日に内容が変わります）

■ゲームに関するお問い合わせ
☎0422-20-3725
（月～金曜の午後2時～6時）



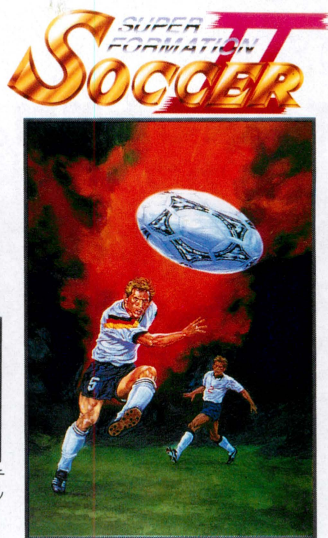
PICK UP NEW GAME

スーパーフォーメーションサッカー2

'91年に発売されサッカー好きのゲームファンから絶大なる支持を得た「スーパーフォーメーションサッカー」に待望の続編が登場。スムーズにズーミングするリアルな3D画面はそのままに、オールスターチームの作成や4人同時プレーへの対応など、さまざまな新機能が加えられた本作は、まさにナンバーワン・サッカーゲームの名に恥じない1本だ。

ROM CASSETTE
発売中
ヒューマン
8500円
スーパーファミコン

SUPER FORMATION SOCCER II





●16のチームから自分のチームをセレクト。チームごとにキック、ラン、パスの能力が表示されるので参考にしたい。



●出場メンバー決定の画面。各チームに数名存在するポイントゲッターを上手に絡ませていきたい。攻略の重要なポイントだ。


●前作譲りのリアルな3D画面。今作ではスピードがさらにアップしたほか、ヘディングやリフティングも加わった。

●ゴール前の激しい攻防。息詰まる展開は本物のサッカーと全く同じ。見ているだけでも興奮させられる。





●守備側がショルダータックルをしかけた場合、反則を取られることもある。退場させられることもあるので注意。

プレーモードは任意のチームで対戦するエキシビジョン、他の15チームに勝ち抜いて優勝をめざすヒューマンカップ、そしてPK戦の3つが用意されている。中でも注目したいのはエキシビジョンモードでの多人数プレーだ。SFC用マルチアダプターを接続することで2対2、2対1のハンディ戦が可能。サッカーの醍醐味であるチームプレーをそっくりゲーム上でも楽しめる。実際のゲーム攻略に関しては、各チームに数名用意されたポイントゲッターの使いこなしがポイントだ。チーム力にある程度の差はあるが、どのチームを選んでもポイントゲッターさえ上手に使えばきっと活路は見い出せる。「ヒューマンチーム」に勝てるようになれば、実力がついたと思っていいだろう。

PICK UP NEW GAME

ヒューマンベースボール

スポーツゲームでは定評のある同社が満を持して発表する野球ゲーム。全12球団、全選手の実名使用はもちろん、本作は同社「スーパーフォーメーションサッカー」譲りの画面構成を実現した点がポイント。監修には「プロ野球ニュース」でおなじみの加藤博一氏を招き細部までこだわった作りがなされている。

ROM CASSETTE
7月下旬発売予定
ヒューマン
8600円
スーパーファミコン


●ずらりと並んだセパ両リーグの12球団。球団旗もすべてリアルに再現された臨場感たっぷり。



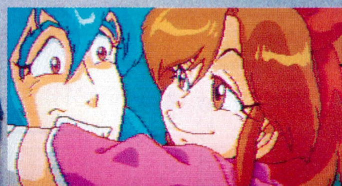

●これが噂の3D画面。バッターが捕えた打球は(写真上)、1、2塁間へ。画面は野手がボールをキャッチするまで、そのままボールを追いかけていく(写真下)。



従来の野球ゲームは攻撃側が打ったボールが外野へ転がっていくと自動的に守備用の画面に切り替わったが、このゲームの場合、スーパーファミコンの拡大・縮小機能を使いすべてのボールを動きを連続して画面で追っていくというのが最大の特徴。打球だけでなく、走塁や牽制に関しても画面の切り替えがないため、エンドランや盗塁など非常にリアルな駆け引きが楽しめる。アクション面でも守備側の9方向ファインプレーや、バックホーム時のランナーのタックルなど、従来のゲームにない動きを満載。また各選手ごとの動きも細かく再現され、野球通も納得できる作り込みがなされている。野球ゲームの新興勢力となりそうだ。

LONDON

京都、そしてロンドン。
再びジパング侵攻を目論む大門教。
迎え撃つは、火の勇者・カブキ団十郎。
いつしか、戦いの舞台は海を越えた異国の地での
大冒険絵巻へとエスカレートしてゆく。
超ド級のスケールで送る史上空前の話題作「風雲カブキ伝」。
この夏、ついに公開!!



なつかしい仲間と再会だ!

天外初の試み横バトル

世阿弥：速水奨

阿国：牧瀬里穂(特別出演)

富士山：塩屋翼





KYOTO

風雲カブキ伝
天外魔境
FAR EAST OF EDEN



イベントの大洪水!

オレ様の前に立つんじゃねえ!!

カブキ団十郎：山口勝平

SUPER CD·ROM² SYSTEM

Roland Sound Space

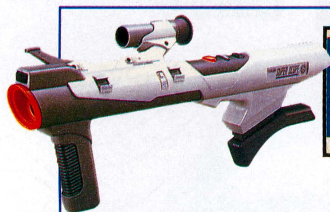
7月10日(土)発売
希望小売価格
7,800円(税別)

©1993 HUDSON SOFT ©1989, 1993 RED　題字：禅

Super Famicom

スーパーファミコン

発売から3年目を迎え、シェア的にも完全に他機種をおさえきった感のあるスーパーファミコン。
リリースタイトル数は以前にも増してうなぎ登り状態が続き、良作にも恵まれている。
あとは、CD-ROMドライブの発表を待つばかりだ





スーパースコープ
■光線銃型の周辺機器。専用ソフト「スーパースコープ6」を同梱■9800円（込）■任天堂





スーパーファミコン
■CPU／16ビットCPU（最高1.78メガヘルツ）■カラー／3万2768色中16色8パレット／3万2768色中256色1パレット■スプライト／最高64×64■背景／256（512）×224（448）■サウンド／サンプラー／演算波形／PCM／ノイズの中から8音プログラム選択／デジタルエコー機能／ステレオ■寸法／（幅）200×（奥行き）242×（高さ）74ミリ■重量／約1.35kg■価格25000円（込）■任天堂



スーパーマルチタップ
■最大5個までコントローラを増設できる■価格／2980円■ハドソン

ROM CASSETTE

ザ・グレイトバトルIII

発売中　バンプレスト　8700円



主人公は4人のヒーローたちキャラチェンジで持ち味を生かす

ガンダム、戦士ロア、ライダーRX、ウルトラマングレイトの4人のヒーローのSD（スーパーデフォルメ）キャラが主人公の横スクロールアクション。4人にはそれぞれ違った攻撃方法と技が与えられていて、ゲームのどの場面でもチェンジできるのが最大の特徴。動きが速くジャンプの得意なRXはアクションの難しい場面で、一発の攻撃力が強いロアはボス対戦で、といった具合にシチュエーションによってキャラクターの使い分けを楽しむゲームである。
また、対戦プレー、同時プレーの2種類の2人プレーも魅力。同時プレーでは協力しながら先のステージを目指すことができ、2人プレーならではの合体魔法も使える。



●ボス対戦は固定画面で1対1。相性を考えてベストのキャラクターを選んで戦う。途中のショップで巻物を買えば強力な魔法を使うこともできる。



●トロッコにのってスピーディに画面がスクロールするステージ。画面はコミカルで楽しそうだが、アクションプレーはなかなかの腕を必要とする本格派だ。



●槍を使うRXは動きが速くジャンプ力の抜群。棒高跳びのように槍を軸にしてジャンプすることもできる。パワーはないが離れて戦うにはベストのキャラクター。

ROM CASSETTE

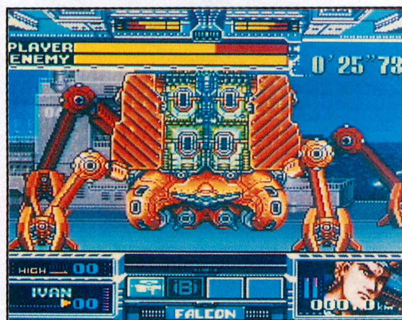
スペースバズーカ

発売中　任天堂　6500円（込）



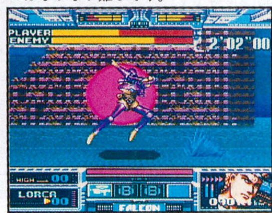
スーパースコープならではのリアル・シューティング

スーパーファミコン用光線銃「スーパースコープ」専用のアクション・シューティング・ゲーム。舞台設定は21世紀。荒廃した世界の人々は、ST（スタンディングタンク）と呼ばれる武装ロボット同士のバトルゲームに熱狂していた。
このゲームの目的は、バトルゲームの勝利者であるアヌビスと彼の操作するSTサナトスを倒すこと。マイケルというゲーム中の主人公にSTの操作を任せ、プレーヤーは攻撃専門のガンナーとなって、敵と撃ち合いを繰り広げる。帝王アヌビスと戦うためのは8人の部下を倒さなければならない。「スーパースコープ」の醍醐味をたっぷり味わえる1本だ。



●敵STアイバン。これだけ大きいとどこを撃っても当たりそうだが、特定のウイークポイントがあるのだろう。

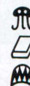
●あざやかな身のこなしを見せる敵STのロルカ。体つきも細いし、弾を当てるのはなかなか難しそう。



ROM CASSETTE

エイリアン3

7月9日発売 | アクレイムジャパン | 8800円(予価)

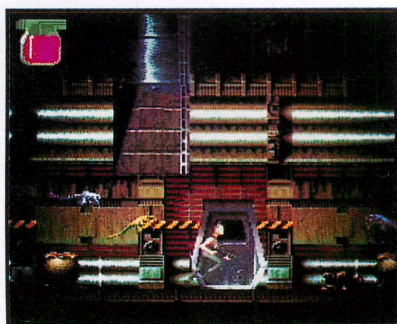


映画を越えるスーパーアクション!
アイテムの使いこなしがカギ

'92年に公開され大ヒットした同名映画をゲーム化。プレーヤーはシガニー・ウィーバーが演じた主人公のリプリーとなり、各種武器を駆使してエイリアンと対決する。ストーリーは映画と同じ設定。囚人の惑星に不時着した主人公が、コンピュータのターミナルから与えられる任務に従ってさまざまなエイリアンを倒していくというもの。最後にはシリーズ最強の敵といわれる「クイーンエイリアン」との一騎討ちが待っている。画面はサイドビュー型で、全5ステージ・40エリアものシーンを収録。原作同様パルスライフルや火炎放射器などの武器を使いこなすのが攻略のポイントとなる。原作映画のファンは要チェック。



●ターミナルからの任務を受けるリプリー。原作映画と同じように、思わず緊張してしまう場面だ。彼女の堅い表情も上手に描写されている。


●エリア内を駆け抜けるリプリー。後からは2匹のエイリアンが迫る。原作映画の雰囲気がよく出ているシーンだ。

ROM CASSETTE

三国志正史 天舞スピリッツ

6月25日発売 | ウルフチーム | 12800円



M-VIWSシステムによる
ベスト環境を実現。一味違う「三国志」

パソコンゲーム「天舞・三国志正史」をスーパーファミコン用にアレンジして移植。「三国志」シミュレーションは数多くリリースされているが、このゲームは任意のウインドウを階層的に開くことのできる「M-VIWS」システムの搭載により、パソコンライクな操作環境を実現しているところがウリ。戦闘シーンも歴史シミュレーションでは初のリアルタイム制となり、これまでにない独特の緊張感が楽しめる。グラフィック面では「ウィザードリィ」シリーズのモンスターデザインを担当した末弥純氏の手がけた武将キャラが魅力的。操作性の高さ(特にマウスを用いた場合)と演出の上手さが結合した力作だ。


●俯瞰画面によるリアルな戦闘シーン。戦闘はリアルタイムで進行するので、ハラハラドキドキの連続。



●「M-VIWS」システムによるウインドウ画面。マッキントッシュなどのウインドウと同じものだと思えばいい。マウスを用いた場合、操作が非常に簡単。SLGにとって魅力的な環境といえる。

ROM CASSETTE

スーパーファミリーテニス

6月25日発売 | ナムコ | 7900円



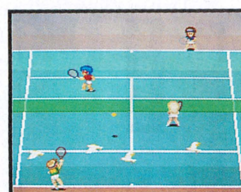
テニスゲームの傑作がスーパーファミコン
でグラフィックも鮮やかに大変身!

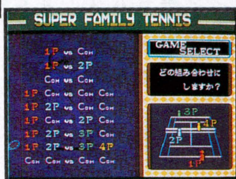
スーパーファミコン版ではCOMを使って1人でもダブルスプレーを楽しめるようになった。組み合わせは9パターンと豊富で、シングルはもちろん何人でもダブルスプレーを楽しむことができるようになっている。また今回はトーナメントモードでグランドスラムを達成すると秘密のストーリーモードが登場するからお楽しみだ。

今回選択できるプレーキャラは20人。またコートはグラス、ハード、クレイの基本コートの他に、楽しいグラフィックの盛り込まれた5つのコートが用意されている。操作システムはファミコン版同様シンプルなものだが、ボールの動きは一層ナチュラルになり奥の深いプレーが楽しめる。



●トーナメントは8人のキャラクターが参加。勝てば次の大会に進むことができる。コンティニューは8文字のパスワード方式だ。


●軽井沢テニスロッジにて。ここでは時間の経過につれて日射しが変化したり、ボールの動きに合わせて鳥が飛び立ったりするイベントが用意されている。



●プレーヤーとコンピュータの組み合わせはなんと9パターン。コンピュータとコンビを組めば1人でもダブルスプレーができる親切設計になっている。

ROM CASSETTE

シルヴァ・サーガ2

6月25日発売 | セタ | 9800円



ファミコン版と同じ世界で
別の主人公が冒険を繰り広げる

ファミコン版「シルヴァ・サーガ」の双子ともいえるユニークな作品で、前作とは別の主人公がほぼ同じ世界で同時期に冒険を進行する設定になっている。ファミコン版と同時にプレーすれば、ザッピングTVを見るような感覚で楽しむこともできる。

システムの大きな特徴はコマンドがアイコン入力式となっていること。また武器攻撃専門の傭兵と魔法攻撃専門の神像を使えば戦闘を非常に楽に進めることができる。ストーリーを楽しみたい人には、これらの親切設計はうってつけといえよう。さらに完成度の高いグラフィックにも注目したい。特に背景の中で敵キャラクターがリアルに動く戦闘シーンは一見の価値あり、だ。



●戦闘シーンはフィールド、ダンジョンなどの地形に合わせて背景グラフィックが用意されている。また敵キャラも攻撃に合わせてグラフィックが変化。RPG特有のマンネリ戦闘を防いでくれる。



●町や村では、戸棚、ツボなどあらゆるところをチェックしたい。お金やアイテムを発見できる可能性があるからだ。

ROM CASSETTE

スーパーフォーメーションサッカー2

大人気の3Dサッカー・ゲームにパワーアップバージョン登場！

発売中 | ヒューマン | 8500円



'91年12月に発売されサッカーファンの間で絶大なる支持を得た「スーパーフォーメーションサッカー」にいよいよ続編が登場する。コートを縦方向に見る視点のリアルな3D画面はそのままに、オールスターチームの作成や4人同時プレーへの対応など、さまざまな新機能が加わっている。世間ではJリーグ公認ものサッカーゲームが主流になっているが、本作は前作のスタイルを踏襲し世界16カ国のチームで戦う形式。プレーモードは任意のチームで対戦するエキシビジョン、他の15チームに勝ち抜いて優勝をめざすヒューマンカップ、そして白熱のPK戦の3つが用意されている。ワールドカップが好きな人におすすめ。

●ボールの動きに合わせてスムーズにパン・ズームしていく独特の画面構成。サッカーゲームの究極のスタイルのひとつといえるのかもしれない。





●選手の動きも超リアル。飛び付くキーパーの姿に注目。なお、今作からヘディング、リフティングも可能になった。

ROM CASSETTE

魍魎戦記MADARA2

完全オリジナル・ストーリーで登場 異世界トリップ感覚がたまらない

7月16日発売 | コナミ | 9800円



コミックで大人気を博した田島昭宇原作「摩陀羅」のゲーム化第2弾。前作はファミコンだったが今作はメディアをスーパーファミコンに移し、しかもゲーム用の完全オリジナルストーリーが取られるなど期待度もさらに高まっている。舞台は現代日本。前作で倒したはずのミクロが時を超えて蘇り、マダラとキリンの子孫であるものが再びミクロを相手に戦うという設定。もちろんプレーヤーはマダラの子孫を演じることになる。原作の雰囲気を上手に醸し出したグラフィック、敵と味方の位置関係までを要素に入れた戦闘シーンなど、ゲームとしての完成度はかなり高い。原作ファンならずとも楽しめる本格派RPGだ。

●ゲームは現代日本から始まる。主人公とその女友達すばるとはどうやら不思議な縁で結ばれていそう。マップ上のキャラがリアルな8頭身なのがいい。





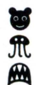
●敵との位置関係まで考慮に入れられたリアルなバトルシステム。処理もスピーディで、ストレスを感じさせない。

ROM CASSETTE

スーパー・ジェームスポンドII

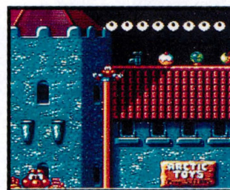
鱈のヒーロー、ジェームスポンドがおもちゃ工場内を駆け回る

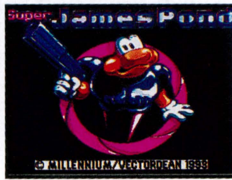
7月23日発売 | ビクターエンタテインメント | 8800円



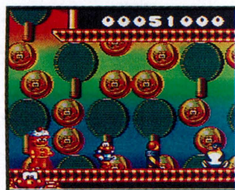
ヨーロッパで大ヒットしたメガドライブ用ソフト「James Pond2」の移植版。映画「007」のジェームズ・ボンドとは似ても似つかないコミカルな魚型キャラクター、ジェームスポンドが主人公。サンタクロースのおもちゃ工場に仕掛けられたペンギン爆弾を排除するために、縦横に広がる14のステージをクリアしていく。見どころは主人公ポンド（魚の中でも鱈という設定）の繰り出すユニークなアクション。特に体を延ばして天井を掴むという動きは笑わせる。見かけのカラフルさのわりには難易度的にも簡単なので、ゲーム初心者でも安心して遊べそう。親が子供にゲームを教えてあげるのに最適な1本かも。

●このゲーム最大の特徴である体延ばしのアクション。天井を掴んだら、今度は体をもとの大きさに縮めてぶら下がり移動もできるようになる。





●主人公のジェームスポンドは、海底秘密組織「F.I.S.H.」の諜報部員。鱈なのだが、ロボコッドスーツを身に付けているので陸上でも動くことができる。



●各ステージに仕掛けられているペンギン爆弾。これを取り除いてEXITマークのポールに触れればステージクリアだ。制限時間は全14ステージで24時間以内という設定。

ROM CASSETTE

スーパー競争馬 風のシルフィード

異色の競馬コミックの世界を描くシミュレーション＋アクション

7月下旬発売予定 | キングレコード | 価格未定

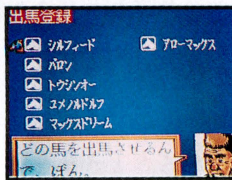


週刊少年マガジンで連載中の人気コミック「風のシルフィード」（作／本島幸久）をゲーム化。馬主、牧場長、調教師として、芦毛のスーパーホース、シルフィードをはじめとする競争馬を育てるシミュレーション的な部分と、主人公の森川駿騎手としてレースに参加するアクション的な部分を融合させた異色の競馬ゲームである。最大4人まで参加できるVSモードでは、シルフィードと原作に登場する7頭のライバルから好きな馬を選んで、純粋に対戦アクションゲームとしても楽しめる。

各馬にダッシュ、クラッシュ、バニッシュなどの必殺技が設定されているなど、原作を持つゲームならではの演出も楽しい。

●レースは騎手として参加。アクションプレーでライバルに競り勝たなければならない。必殺技を駆使した激しいバトルが展開される。





●調教、出走レースの選択はシミュレーション的な感覚。馬の能力は調教だけでなく、レースを経験することでもアップする。全16戦のGIレース制覇でゲームクリア。



●ゲーム中には原作を再現した美しいグラフィックも用意されている。原作のストーリー展開にそって夕貴潤とマキシマムのコンビなど、ライバルも続々と登場。

ROM CASSETTE

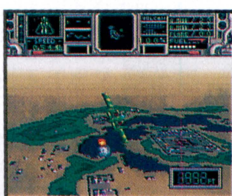
スーパーエアダイバー

7月16日発売 | アスミック | 8900円

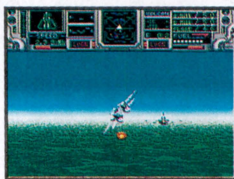


「トップガン」さながらの空中戦を超高速プロセッサでシミュレート!

同社から'90年にメガドライブ版でリリースされた3Dドッグファイト・シミュレーション「エアダイバー」のスーパーファミコン版。といってもメディアがスーパーファミコンに移ったこともあり、システムは大幅にチェンジ。画面は自機を後方から見る視点となり、計器類は画面上部にまとめられた。プレーヤーに下された任務は4機の最新戦闘機を駆使して領空を侵犯してきた敵部隊を撃滅すること。空中戦と地上爆撃の2つの作戦があり、各作戦に適した戦闘機、装備を選ばなくてはならない。高速のDSPチップ搭載により3Dシーンの迫力は実写さながら。計器類などもリアルに機能し、マニア心をくすぐる。



●敵の前線基地に近づいた。これから高度を落として爆撃しようとするところだ。戦闘機はA－10A。旋回能力が高く、強力なガトリング砲を装備している。



●敵の対空砲火を旋回してかわしているシーン。使用戦闘機はF－14D。スピードが速く射程距離も長い。多量のミサイルを搭載できるのも特徴のひとつ。



●敵を追い詰めた。計器盤中央のレーダーに注意しながら、ミサイルをロックオンして確実にしとめていきたい。終盤では敵の攻撃もかなり手強くなる。

ROM CASSETTE

スーパーF1サーカス2

7月下旬発売予定 | 日本物産 | 9500円



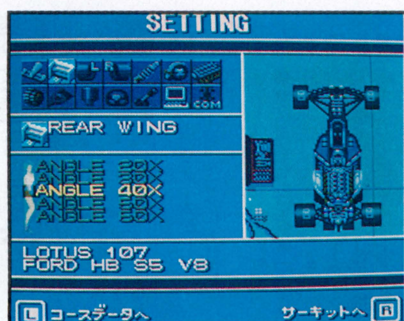
シリーズ伝統の2Dトップビューから3D画面にパワーアップ!!

さまざまなハードで人気を博しているレースゲームシリーズの最新版。今回はシリーズの特徴であった真上見下ろしタイプの2D画面を、斜め見下ろしタイプの3D画面にガラリと変更。一層スピード感あふれるレースシーンを演出できるようになった。とはいえシリーズ特有のキッチリとした描写は健在で、背景はもちろん縁石やピットまでもがリアルに描きこまれている。またコースにはアップダウンも取り入れられており、同方式の画面を持つ他のレースゲームとは一味ちがう完成度を誇る。

もちろん登場するチームやドライバーはすべて実名。マシングラフィックも最新データに基づいたものとなっている。



●カナダGPのジル・ビルニューブ・サーキット。背景はもちろん、コースわきのグリーンゾーンまでキッチリと描写されていて気持ちがよい。ただ高速コーナーが角ばっているのは少し残念。



●ご自慢のセッティングシステムはますます細かく、マニアックになった。かなりの知識がないと使いこなせない。

ROM CASSETTE

スーパーカジノ シーザース・パレス

発売日未定 | ココナッツジャパン | 価格未定

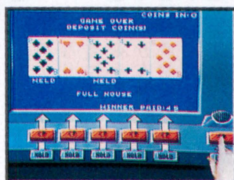


一獲千金の夢をかなえるラスベガス・カジノ体験ゲーム

ラスベガスのシーザース・パレスの雰囲気を楽しむことのできるカジノ・シミュレーションゲーム。2000ドルの持ち金でスタートし、ビデオ・ポーカー、スロット・マシーン、ルーレット、ブラック・ジャック、レッド・ドッグ、クラップス、ホースレース、キノ、スクラッチゲームなどを楽しむ。実際のカジノ同様好きなゲームを選んであそべるわけだが、中には賭け金が高く初期状態の持ち金では遊べないところも。まずはポーカー、スロットなど賭け金の少なくてすむゲームで資金を稼ぐのが先決だ。マウス対応ということもあり、どのゲームも操作は非常に簡単。本格カジノでの一獲千金の夢を気軽にかなえてくれるソフトだ。



●カジノの定番、スロット。賭け金別に＄1、＄5、＄25、＄100、＄500のマシンがある。グラフィックの質感がなんともいえない。



●まずはビデオポーカーなどで手堅く持ち金を増やしたいところ。＄1、＄5、＄100、＄500の賭け金のマシンが用意されている。



●こちらもカジノではおなじみのブラックジャック。配られたカードの数字の合計が21を越えずに、ディーラーのカードの数より大きければ勝ちとなる。

ROM CASSETTE

全日本プロレス

7月上旬発売予定 | メサイヤ | 9800円



全日本プロレスリング公認 有力16選手がジャストミート

全日本プロレス所属の16選手が登場する本格プロレスゲーム。ジャイアント馬場社長の監修により、計300種類にも及ぶ各選手独自の必殺技が忠実に再現されている。ゲームモードは7種類あり、三冠ヘビー級選手権、ヘビー級タッグ選手権など実際と同じネーミングで楽しめる。また最大8人まで参加できるトーナメント方式のチャンピオンカーニバル(シングル)、世界最強タッグ選手権(タッグ)もあり、多人数でのプレーにもおすすめだ。「鶴田、オー」をはじめとする。おなじみの掛け声や選手のパフォーマンスを再現、TV中継と同じオープニングテーマを収録するなど、ファンにはうれしい演出が目白押しだ。



●左腕のサポーターをまくり、必殺ウエスタンラリアートの準備を観客にアピールするスタン・ハンセン。こうした選手特有のポーズを数多く見られるのも特徴。



●御大ジャイアント馬場とスタン・ハンセンの宿命の対決。コーナーで待つパートナー、ラッシャー木村の心配そうな表情(?)もソックリ再現されている。



●同じ操作でも選手によって繰り出す技が異なる。人間魚雷テリー・ゴディの必殺技はパワー・ボム。パイルドライバーのような逆さ吊り状態から後頭部を打ちつける。

ROM CASSETTE

バズー！ 魔法世界

7月発売予定 ｜ ホット・ビィ ｜ 9800円



キャラが走り、魔法が飛び交う！ 2画面構成のワイド戦闘画面

イアルティス大陸の歴史を綴ったコマンド選択式のファンタジーRPG。魔術師になるため魔術学校に通う少年の冒険を軸に、全4章構成の壮大なシナリオが楽しめる。本作でまず注目したいのは、2画面で構成された距離感のある戦闘画面。敵のところまで走っていって斬りつける、魔法を飛ばすなどの動きが、スクロールする画面上でリアルに再現される。画面に余裕がある分、大きなモンスターなどが迫力をそこなうことなく描写されるのもいい。魔法のシステムもユニーク。主人公が学校で任意の専門過程を学ぶことで修得できるシステムになっている。ビギナーよりも通好みのゲームといえそうだ。



●これが噂の2画面戦闘画面。モンスターを召喚し、敵めがけて魔法を飛ばしたところだ。この炎が敵方向（左）に進むにつれ、画面もスクロールしていく。



●マップはワールドマップとエリアマップの2段階切り換え方式。移動距離が短くなりストレスがたまらない。これは大雑把な行き先を決めるワールドマップの画面。



●そして炎が左側の敵パーティに到達。サーベルタイガーに120のダメージを与えた。魔法だけでなく斬りつけて攻撃する場合も、このように画面がスクロールする。

ROM CASSETTE

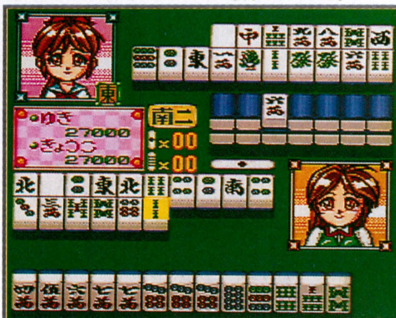
美少女雀士スーチーパイ

7月発売予定 ｜ ジャレコ ｜ 価格未定



禁断の美少女麻雀ゲームがついにスーパーファミコンにも登場！

一人プレー専用、二人打ち型式の麻雀ゲーム。美少女雀士たちを相手にお色気たっぷりの麻雀対戦が楽しめる。キャラクターデザインはアニメ「バブルガム・クライシス」などで有名な園田健一氏。半荘ごとに勝負に勝つと、園田氏描く上下2画面分の大型美少女グラフィックが拝めるという趣向だ。プレーモードは、美少女雀士スーチーパイとなって7人の敵美少女と対戦するストーリーモード、16人のキャラクターによる勝ち抜き戦のトーナメントモード、17人の美少女の中から好きなキャラクターを選んで対戦するフリー対戦モードの3つ。倫理的な制約も大きいスーパーファミコンでギリギリのお色気を楽しみたい人に。



●ストーリーモードでもメインのプレー画面。ここでも双方のキャラクターがウインドウで表示されている。



●スーパーファミコンもついにここまできた？ ギリギリのお色気シーン。

ROM CASSETTE

メガロマニア 時空大戦略

7月23日発売 ｜ イマジニア ｜ 12800円



新惑星の神となるのは誰だ？ 時空を超えたSFシミュレーション

舞台は宇宙に誕生したとある惑星。プレーヤーは惑星の神の座を得ようとする四人の候補者のうちの一人となり、他の候補者たちと争っていく。候補者はそれぞれ自分の種族を操り、武器や技術を発展させながら惑星全体を支配していかなければならない。持てる技術は冒頭の原始時代こそ石ころなどだが、時代が進むにつれ核ミサイルやUFOにまで発展する。ゲームは全部で28ある島の覇権争いという形で進行し、最後の島「メガロマニア」の戦いに勝つとゲームクリアだ。「ポピュラス」と似たタイプのゲームだが本作は原始時代から宇宙時代に至るまでの流れが取り入れられているのがポイント。“ハマリがい”たっぷりの1本。



●序盤のアロハ島でのプレー画面。画面左側に表示されているのが現在使えるコマンドだ。とりあえずは発掘（材料生産）と発明で攻撃や守りの技術を高めていく。



●発展してくると本拠地の城壁が立派になってくる。これは発展が進み二つの城壁が建設された敵の陣地。自軍の民を送り込んで攻撃を仕掛けてみるが果してどうか？



●4人の神様候補者から一人を選んでゲームスタート。それぞれに個性づけがなされ、ゲーム中では、戦闘時にその違いがよく現れる。自分の好みで選んでいこう。

ROM CASSETTE

Jリーグサッカー プライムゴール

8月発売予定 ｜ ナムコ ｜ 8500円（予価）



「ファミスタ」の次はコレ!? 抜群の操作系でJリーグの興奮を再現

大人気のJリーグをモチーフにしたサッカーゲーム。公認ソフトなので10チームすべてが実名で登場する。画面はフィールドを斜め上から俯瞰するタイプの画面。操作はAボタンでロングキック、Bボタンでパス、Xボタンでセンタリング、Yボタンでシュートと、スーパーファミコンの4つのボタンを過不足なくかつシンプルに使用するシステム。A、Bボタンだけでもゲームを進めることができ、上達具合に応じてX、Yボタンを使って技を広げていくというユーザーフレンドリーな設計がなされている。もちろん、ダイビングヘッド、バナナシュートといった大技も数多く収録。シュートが決まれば「カズ・ダンス」も見られる。



●マリノス、井原のディフェンスをかわしゴールを目指すヴェルディのカズ。こんなズームアップ画面も見られる。



●見事にダイビングヘッドを決めるグランパスのリネカー。ゴールうしろにはカメラマンたちがショットを狙っている。細かいところまでリアルだ。

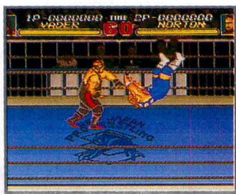
ROM CASSETTE

新日本プロレスリング公認 超戦士IN闘強導夢

9月発売予定 | バリエ | 9800円(予価)

新日本プロの人気10選手が実名でリアルに登場

長州力、藤波辰爾、ビッグ・バン・ベイダーなど、新日本プロレスを代表する10名のプロレスラーが実名で登場するリアルなプロレスゲーム。各選手20種類以上のオリジナル技が忠実に再現され、TV中継さながらのリアルでダイナミックな格闘シーンを実現した。たとえば同じバックドロップを得意とする長州力、橋本真也の両選手の場合、その微妙なスタイルの違いまでも表現。徹底的に選手の個性にこだわる演出が特徴である。監修として新日本プロレスリングの坂口征二社長が自ら参加し、同社の公認ゲームとして認定した。モードは勝ち抜きモードと対戦プレーの2種類。マルチタップに対応し、最大4人まで参加できる。



●外国人選手ナンバー1の座を賭けて対決？　スコット・ノートンとビッグ・バン・ベイダーの対決。ファンなら、ひと目で両選手とわかるグラフィックだ。

●闘魂三銃士の1人、橋本真也と元教師というユニークな経歴の持ち主、馳浩の日本人対決。まず馳が軽快なフライングボディーアタックで先制攻撃。



●もちろん場外乱闘もあり。フルネルソンから豪快に後頭部を打ちつける大技、ドラゴン・スープレックス・ホールドをビッグ・バン・ベイダーに決める藤波辰爾。

ROM CASSETTE

課長 島耕作 スーパービジネスアドベンチャー

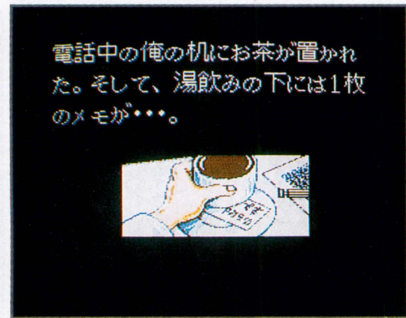
9月発売予定 | ユタカ・バンダイ | 9800円

魅力的な女性に囲まれながら現代ビジネス社会への対応を学ぶ

「週刊モーニング」での連載で大ヒットを飛ばした弘兼憲史原作の「課長 島耕作」。このゲームは同作品のコミック1～9巻までのエピソードを中心に構成されたアドベンチャー・ゲームだ。プレーヤーは島耕作となり、ハツシバ電気内でのさまざまな事件、彼を取り巻く女性たちとのつきあいを体験していく。ストーリーはプレーヤーの選択によってマルチ展開していくシステム。原作の設定の中でプレーヤー独自の「島耕作的生き方」が楽しめる。そして最終的にはプレーヤーなりのビジネス成功方程式を得られるというのが本作の狙いだ。ストーリー、グラフィックなどを含め仕上りは完全に大人向け。お色気も期待できる。



●原画の雰囲気をそのまま再現したグラフィック。弘兼憲史氏自身が監修にあたっていることもあり、グラフィックはもちろんストーリーにいたるまで高いクオリティーが保たれている。



●男ならだれしも1回は経験してみたい。ゲーム中ではあなたもこんなこと日常茶飯事の島課長になれる。

ROM CASSETTE

CLASSIC ROAD クラシック・ロード

9月発売予定 | ビクターエンタテインメント | 9800円

競馬とともに生きる30年を描く本格的競馬シミュレーション

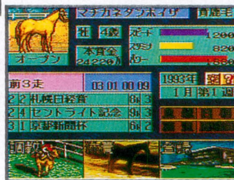
パソコンソフトの移植で、実在のサラブレッド血統を背景に競馬の世界を緻密にシミュレートする本格的な競馬ゲームである。まずプレーヤーには資金として1億円が与えられる。この資金で3歳馬・地方馬を購入、あるいは繁殖牝馬を購入して種牡馬を種付けし、生まれた馬を育ててレースに送り出すというのがゲームの大きな流れ。プレーヤーは馬主、牧場長、調教師としての喜怒哀楽を30年にわたり体験できる。種牡馬、繁殖牝馬ともにすべて実在の馬が登場、さらに優秀な成績を残した自分の馬の血統も残すことができる。ライバルも次々に世代交代するなど、ファンにはたまらないリアルな設定が盛りだくさん。



●前5代の血統を確認でき、インブリードも思いのままだ。父、母の主な成績、距離適性、早熟、晩成などの特徴も表示されその馬の素質を十分に研究できる。



●市場では種馬権、肌馬、仔馬、地方馬を購入できる。種馬と肌馬は実在の馬、仔馬と地方馬も著名な馬を父母に持つ。血統はすべて現実的でリアルな設定である。



●馬の能力はスピード、スタミナ、パワーの3種類。素質的に足りない部分は調教によって補うことも。調教法はダート、本場馬、坂路、プールから選択できる。

ROM CASSETTE

ダウンタウン熱血べーすぼーる物語 ～野球で勝負だ！くにおくん～

9月発売予定 | テクノスジャパン | 9600円(予価)

くにおが野球に初挑戦！ またまた「熱血」節が冴える

手を変え品を変えさまざまなジャンルでゲーム化されていく「熱血」シリーズ。今作ではおなじみ、くにおとその仲間たちが、初の野球にチャレンジする。基本画面は既存の野球ゲームと変わらないが、野手とランナーのクロスプレーがあったり、必殺打法や必殺投法が登場したりと、細部ではシリーズに共通する「熱血」節が息づいている。収録チームはくにお率いる熱血高校のほか、花園高校、冷蜂学園など全部で12。ゲームモードは大会優勝を目指すストーリーモードと任意のチームを選んで戦う対戦モードの二つが用意されている。キャラクターを生かす豊富な演出画面も散りばめられ、楽しさいっぱいの仕上がりだ。



●見ているだけで楽しくなってくるタイトル画面。これだけ長寿のシリーズなのに野球にチャレンジするのは今作が初めて。それだけに期待も高まる。



●くにお対りき。因縁の戦いが野球で再現される。両者に体力パラメータのようなものが設定されているのに注目。

ROM CASSETTE

クレヨンしんちゃん

7月下旬発売予定 | バンダイ | 9500円



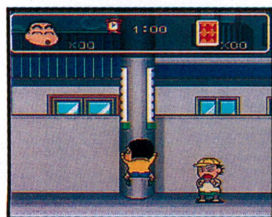
「しんのすけ」のおイタは ゲームになってもとどまることなし

コミック、TVアニメで大人気の「クレヨンしんちゃん」をゲーム化。内容は横スクロール型のアクション・ゲーム。プレーヤーはしんちゃんを操作し、ステージ内のアイテムやしんちゃんカードを取りながら一定時間内にステージをクリアしていく。

ステージ途中で大人に出会うとミニゲームに突入。ここではお母さんが話していることを当てる「かーちゃん何の事」、時間内にお化けをかわしながらトイレに行く「夜のトイレは恐いぞー」など、いかにもしんちゃんらしい趣向が取り入れられていて楽しい。またTV版の声優の声を取り込んだセリフも多数収録され、ファンには非常に嬉しい造りになっている。



●たのしそうな顔をして遊んでいるが、なにかイタズラを考えているに違いない。このオチはゲームで確認しよう。



●電信柱によじのぼるしんちゃん。怖がっているんだか、なんなんだか……。

ROM CASSETTE

ザ・ラストバトル

発売日未定 | テイチク | 価格未定

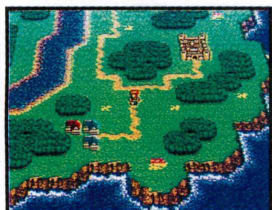


遠近感のあるリアルタイムバトル! RPGの新機軸となりうる注目作

「ジャングルウォーズ」シリーズなどでおなじみのゲームデザイナー、きむらはじめ氏の最新作は、ファンタジー世界を舞台にしたコマンド選択型のRPGだ。ストーリーは隣国に突如備わった得体の知れない力を解き明かすため、選ばれた主人公の少年が広大な大地を冒険していくというもの。PCS(パースペクティブ・コンバット・システム)と呼ばれる新しい戦闘方式が採用され、従来のRPGにないリアルタイム感覚の戦闘シーンを実現しているのが本作の最大の特徴だ。また、魔法を合成したりアイテムに魔法をかけられるなど、魔法面でも機能が充実。RPGの次世代を担う作品としてその完成が待たれる。



●PCSと呼ばれる新戦闘方式。敵味方の位置関係が遠近法で表現される。魔法のグラフィックも説得力がある。


●フィールド画面も斜めからの視点で立体感のあるものになっている。ファンタジー世界の雰囲気が非常によく伝わってくる。(画面は開発中のものです)

ROM CASSETTE

大爆笑!人生劇場 〜ドキドキ青春編〜

7月30日発売 | タイトー | 8800円(予価)



中学〜高校時代に的を絞った 人生スゴロクゲームの青春時代編

ファミコンでリリースされた1作目から数えて、早くも4作目を迎える「爆笑人生劇場」シリーズ。各作品ともスゴロクを通してさまざまな人生をシミュレートしてきたわけだが、今作のテーマは青春時代。プレーヤーは中学入学から高校卒業までの期間、いかに人生経験を蓄積できるかを競い合うという趣向だ。参加人数は最大4人まで。ゲーム中には入学や卒業といった全員に共通するイベントのほかに、肥満、不良化といった個人的なイベントも発生する。このイベントをどう処理するかで、勝敗にかかわってくる人生経験の数価が変わってくるのだ。仲間と甘酸っぱい青春時代の思い出に浸りながら楽しくプレーしたい作品。



●基本のプレー画面。ルーレットを回して出た数だけコマを進めるというのがプレーの基本。スゴロク感覚なので取っ付きやすい。


●我慢大会的なイベントも発生する。いかにも若気のいたりといった感じだ。思い当たる節のある人も意外に多かったりして…。



●スタート時には自分好みのキャラクター設定ができる。性別、生年月日、血液型に加え、顔つきまでも任意に選択可能。

ROM CASSETTE

第3次スーパーロボット大戦

7月発売予定 | バンプレスト | 9800円(予価)



ロボットアニメのヒーローが大活躍 元アニメファンに贈るSLGの傑作

ガンダムが飛び、マジンガーが唸る。しまいにはゲッターロボ、コンバトラー、波乱万丈、ダイターン3なんていうロボットやヒーロー達が一致団結して未知なる敵と戦いを繰り広げる。まるで××マンガ祭りになると作られていた、マジンガーVSなんとかのように……。

ユニットに成長があり、面クリアで先に進むファイアーエムブレムタイプのSLGに加えて多用されるゲーム中のセリフ。これだけ個性豊かなキャラをまとめあげているシナリオが凄い。

子供の頃、ジャンボマシンダーや超合金に憧れた事のある人には間違いなくお薦めの1本。買って後悔はしないはず。



●戦闘は横から見たサイドビュータイプ。ブレストファイヤーや超電磁竜巻、果てはおっぱいミサイル(実際にはそういう名前ではないが)まで炸裂する。変形するロボットは当然変形可能。



●キャラクター独特のセリフ回しでシナリオが生きる。戦略性の要素もかなり含まれ、ゲームとしての完成度も高い。

ROM CASSETTE

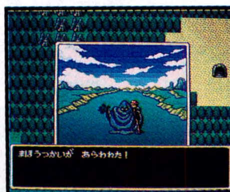
DRAGONQUEST I・II



発売日未定 / エニックス / 価格未定

名作RPGがスーパーファミコンに！ 2作まとめて1本のカセットに収録

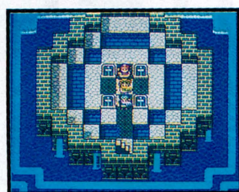
ファミコンRPGブームの火付け役ともいえる名作『ドラゴンクエスト』と、その続編『ドラゴンクエストII』をスーパーファミコンに移植。しかも2作が1本のカセットに収録して発売される。最新作『V』を基本にグラフィックを完全リニューアルする他、コマンドの設定、ショップでの買い物システムを改良するなど操作性もアップする。ストーリー部分でも、原作ではメッセージだけで終わっていた部分を映像で見せるなど、独自の演出も追加される予定で、初体験の人はもちろん、すでにプレーした人にとっても魅力的な作品になりそうだ。また、セーブ方法がパスワードからバックアップ方式に変更されたのもうれしい。



●戦闘画面では、モンスターと出会った場所によって異なる背景が映しだされるという。また、魔法や特殊な武器の使用による画面効果も追加される。



●基本的なストーリーは原作と同じだが、さまざまなアレンジを追加。漢字まじりで読みやすくなったメッセージ。ステレオ対応の重厚なサウンドにも注目したい。



●「I」に登場する塔の一場面。スーパーファミコンによる立体的なグラフィックにより、ダンジョンなどの構造をより鮮明に表現。臨場感のある映像が楽しめる。

ROM CASSETTE

バトルサッカー



発売中 / バンプレスト / 9500円

デフォルメされたヒーローたちがサッカーで熱く燃える！

ウルトラマン、仮面ライダー、ガンダム、ゴジラなど、大人世代にも懐かしいヒーローたちがサッカー対戦するというのがこのゲーム。プレーモードは1P専用のトーナメントモードと2P対戦も可能なエキシビジョンモードに分かれている。後者にはドッジボールのサッカー版ともいうべきバトルモードが用意され、掟破りの乱戦も楽しめる趣向だ。

いずれのモードでも勝利の鍵を握るのは各キャラクターの持つ必殺シュートを活用すること。世間ではJリーグ開催に伴い本格的なサッカーブームが到来しているが、本作はそんなことおかまいなしの破天荒なプレーを楽しむためのソフトだ。

●ウルトラマングレートの必殺技、エレキプラズマーが炸裂！ 本物のサッカーでもこんな技が使えたらどんなに楽しいことか、などと思っては楽しめない。





●ゴールが決まった感激の一瞬！ SDキャラクターたちもうれしそうな感じ。

ROM CASSETTE

ヒューマン・ベースボール



8月発売予定 / ヒューマン / 8600円

攻撃・守備の画面切り替えなし スムーズ画面の新機軸野球ゲーム

スポーツゲームでは定評のある同社が満を持して発表する野球ゲーム。全12球団、全選手の実名使用はすでに野球ゲームの標準となっているが、本作はこれに加えて斬新な画面構成を実現した。従来のゲームでは攻撃側が打ったボールが転がっていくと自動的に守備用の画面に切り替わったが、このゲームの場合は拡大・縮小機能を使いすべてのボールを動きを連続して画面で追っていく。ちょうど同社「スーパーフォーメーションサッカー」に近い感じだといえば納得していただけるだろうか。選手の動きや癖も細かく再現され、野球通をうならせることは確実。定番「ファミスタ」の牙城を崩す台風の目的存在になるかも。

●リアルなスポーツ・ゲームでは定評のあるヒューマンが、いよいよ野球ゲームをリリース。タイトル画面を見ただけでも熱い思いが込み上げてくる。





●メインのプレー画面。1塁、3塁はもちろん、外野に至るまで広く見渡せる独特の視点をもっている。

ROM CASSETTE

B・O・B（仮題）



発売日未定 / EAビクター / 価格未定

ロボット生命体ならではのコミカルなアクションが楽しい

主人公はミョーな格好をしたロボット生命体のB・O・B。宇宙ドライブ中にふとしたはずみで墜落してしまった謎の惑星から、B・O・Bを無事脱出させるのがこのゲームの目的だ。脱出するには縦横スクロールの50のステージをクリアしなければならない。しゃがんで小さくなって狭いところを通り抜けたり、ロープにつかまって左右に移動したりと、コミカルなアクションを活用しながら難所を切り抜けていく。6種類の武器と6種類の特殊アイテムも脱出の大きな味方だ。タイプとしてはスタンダードなアクション・ゲームだが、海外生まれの作品だけに動きや表情などが一風変わっていて楽しめる。

●主人公のB.O.B.はロボット生命体という設定。といってもロボットというよりどこか昆虫的なイメージの体つきだ。頭にも触覚みたいなものがついている。





●惑星からの脱出は容易ではない。さまざまなアクション、武器、アイテム類を駆使して難関を切り抜ける。

Family Computer

ファミリーコンピュータ

いまだにファミコンといえばTVゲームの代名詞として使われているが、事実上はそれも過去の話。
最近ではリリース本数もめっきり少なくなり、旧世代機の印象はぬぐえない。
国内普及台数1200万台以上の意地にかけて、ここらで大ヒット作が欲しいところだ。



4 PLAYERS ADAPTOR
■コントローラを4個まで接続できるアダプター■価格／2480円■ホリ電機



ファミリーコンピュータ
■8ビットCPU（1.75メガヘルツ）■カラー／52色中4色4パレット■スプライト／8×8■背景／256×240■サウンド／矩形波2波／三角波1波／ノイズ1波／デルダモジュレーション■寸法／（幅）150×（奥行き）220×（高さ）60ミリ■重量／約620g■価格／14800円（込）■任天堂



ホリコマンダーブラック
■最大毎秒24発の連射が可能なコントローラ■価格／1500円■ホリ電機

ROM CASSETTE

Jリーグファイティングサッカー ～ザ キング オブ エースストライカーズ～

好評のゲームボーイ版をグレードアップ トレードやチームエディットも可能

発売中 アイ・ジー・エス 7900円



'92年12月に発売された同社のゲームボーイ版同名ゲームをアレンジしてファミコン化。Jリーグ公認のお墨付きをいただいているだけに、選手名、チーム名ともにすべて実名で登場。しかもトレードや任意の選手を選んでのオリジナルチームの作成も可能というファン泣かせの設定がなされている。さて、肝心の操作性や完成度だが、ファミコンにしてはかなり頑張っているといえるだろう。キャラクターが多数並んだときに画面がちらつき処理が重くなるというファミコンの宿命はあるものの、プレーに支障をきたすほどではない。スーパーファミコンに比べ手頃な価格で、Jリーグ公認ゲームが手に入るのだから恩の字だ。



●ゴールが決まると得点選手名付きでこんなグラフィックが表示される。先制ゴールはマリノスのディアズによって決められた。



●ゴール前にボールが落ちた。キーパーが取るのか？ それともディフェンスが蹴りだすのか？ 一瞬の判断が勝敗を大きく左右する。



●対戦チームを決めて試合開始。チームマークもこれこの通り、そのまま再現されている。ちなみにこれはヴェルディとマリノスだ。

ROM CASSETTE

うしおととら

人気コミック「うしおととら」を豪華システムでファミコン化！

7月9日発売 ユタカ・バンダイ 7800円



少年サンデーで連載中の同名コミックをRPG化。主人公の潮ととらの二人を操作して、事件やイベントをクリアしていく。ゲームはマップ上を歩き回るフィールド画面と、会話や情報収集のためのアドベンチャーモード、そして敵との戦闘画面の3つで構成。アドベンチャーモードではシネスコサイズの画面に切り替わり、周囲を360度見渡すことや表示されたものの上にカーソルを合わせて情報を収集することができる。RPGでありながら本格的なアドベンチャーモードを組み込んでいるのが本作の特徴だ。システムや展開には注目すべき部分が多いのだが、原作ファンでないと楽しみきれないのがこの手のゲームの難点。



●戦闘シーンはフルアニメーションで構成。ビジュアルも大きめに表示され、ファンなら大喜びというところだろう。

●会話や情報収集のためのアドベンチャーモード画面。喋っているキャラクターの顔まできっちり表示されるところが、この手のゲームらしいところ。



ROM CASSETTE

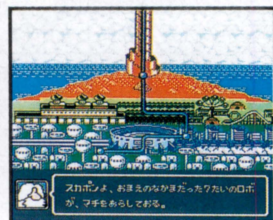
ジョイメカファイト

発売中 | 任天堂 | 4900円(込)

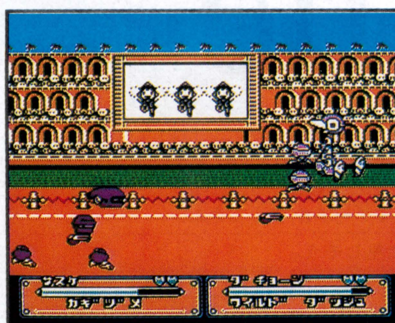


滑らかに動き回る巨大キャラ！異色のロボット格闘対戦ゲーム

シナリオモードをクリアすることで最高36体のロボットが登場。それぞれ持つ4つの必殺技を武器に1対1で戦う異色設定の格闘アクション・ゲーム。ロボットを使って世界征服を企むワルナッチ博士の野望を挫くため、イーモン博士によって関西から呼び戻されたお笑いロボのスカタンを駆使して戦っていく。注目したいのはロボットのデザイン。手、足、頭、胴などのパーツをそれぞれ離れて配置することで、結果的に大きなひとつのキャラを構成しているところが面白い。キャラクターの大きさに制限の出てしまうファミコンにおける苦肉のアイデアといったところか。動きも滑らかでゲーム性も高い秀作といえる。



●ワルナッチ博士のロボットを次々と倒し、改心させていくクエストモード。4ステージで構成され、最初のステージで倒したロボットは自分のキャラとして使用することができる。



●ロボットならではの個性的な動き。ジャンプしているのはステージ1のボス、鳥型ロボットのダチョーン。

ROM CASSETTE

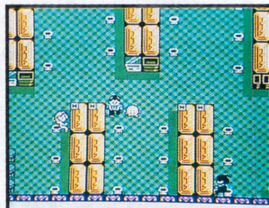
パチ夫くん5～パチ夫くんJR～

発売中 | ココナッツジャパン | 8500円

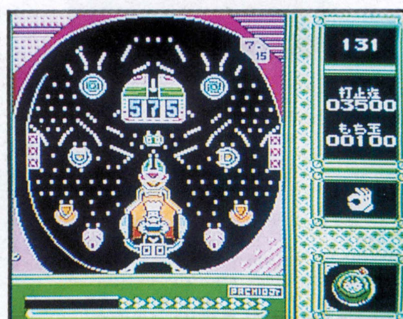


パチ夫の息子マーツが主人公 浮遊星人を相手にパチンコ対決

シリーズ5作目を迎えすっかりヒット定番として定着した「パチ夫くん」。今作はパチンコ星の王、パチ夫が留守を息子のマールに任せた折りに、浮遊星人が地球のパチンコ店を荒らしまわるという設定。マール＝プレーヤーに課せられた使命は浮遊星人の侵略を食い止めることだ。ゲームは3ステージ構成で各ステージには浮遊星人の出現する隠し部屋が設けられている。この部屋のパチンコ台を打ち止めにすればステージクリアだ。もちろん、隠し部屋を探すには規定台数を打ち止めにするなどの厳しい条件が待っている。あなたの腕が勝つか浮遊星人の野望が勝つのか、パチンコファンならぜひともチャレンジしてほしい。



●店内をくまなくチェックしてよく出そうな台を見つけることが先決だ。店内のお客さんからさまざまな情報をもらうことも忘れずに。



●おなじみのセブン台。ゲームといえどもついつい力が入ってしまう。7がそろったときの感動はなんともいえない。

ROM CASSETTE

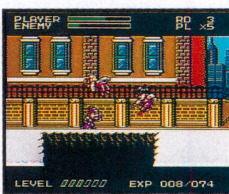
マイティ ファイナル ファイト

発売中 | カプコン | 6500円



超人気バイオレンスアクションがSDキャラクターで新登場

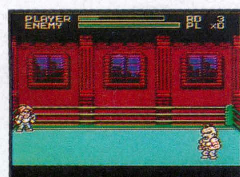
'90年にスーパーファミコンで発売されて爆発的な人気を得たバイオレンスアクション「ファイナルファイト」がファミコンに登場。リアルなグラフィックがウリだったオリジナルとはうってかわって、敵も見方もかわいいSD（スーパーデフォルメ）キャラクター。全体的にコミカルになったもののアクションは本格的でストレス解消にぴったりの爽快なゲームだ。主人公はハガー、コーディー、ガイの3人。それぞれに個性的な技を持ち、同じ敵が相手でも3通りのバトルを楽しめる感覚だ。スーファミ版にはなかったレベルアップシステム、ボスとのコミカルな会話なども加わり、まったく違った趣きのゲームに仕上がっている。



●忍者の血をひく格闘家のガイ。スピーディーな身のこなしが特徴だ。レベルアップは敵を倒すときの技に関係するため、戦いのプロセスも大切になってくる。



●パワーファイタータイプのハガーはバックドロップ、パイルドライバーなど組んで戦うのが得意。彼はゲームの舞台、メトロシティの市長という、ユニークな設定だ。

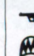


●バランスのよいマーシャルアーツ系の技を使うのがコーディー。各ラウンドの最後にボスと対戦。戦いの前にちょっとした会話シーンが盛り込まれている。

ROM CASSETTE

FC原人

7月30日発売 | ハドソン | 5800円



地球一の石頭を誇る"原人"が、いよいよファミコンにもデビュー！

PCエンジン、ゲームボーイでシリーズ化されてきた「原人」シリーズが、ついにファミコンにも進出する。ストーリーは恐竜王国の住人である主人公の原人が、宿敵キングタマゴドン3世を倒すために戦うというもの。おなじみとなった石頭による頭突きや、ものに飛び付いてしがみつく根性登りなどのアクションを駆使して、4つのラウンドに挑む。

見どころは主人公、原人のユニークな表情と動き。とくに根性登りをするときの歯を食いしばった表情や敵にやられたときの情けない表情は、非常に印象的だ。恐竜をモチーフにした敵キャラのデザインもポップで好感が持てる。



●敵にやられた瞬間。この漫画チックな表情がたまらない。ドイツ軍のヘルメットをかぶったような敵キャラのデザインもユニーク。思わず声が出てしまいそう。



●肉のアイテムをとって、大喜びの原人。足をばたつかせて喜びを体全体で表現している。小さい肉だと1段階、大きい肉だと2段階のパワーアップが可能だ。



●敵に攻撃されているのに、ボォーッとしているだけの原人。通常時の表情もなんだか人を食った感じで笑える。原人だからほんとに人を食っていたりして⁉

PC Engine

PCエンジン

他機種を出し抜いていち早くCD-ROMの分野を開拓したPCエンジン。
最近ではCDソフトが主流となり、美少女グラフィック強調型のちょっとオタッキーなゲームが増えてきた。
廉価版コンパチブル機「Duo-R」の発売で、CD-ROM路線はますます加熱しそう。



天の声バンク
■「天の声２」４人分のデータを保存できるメモリーカード■価格／3800円■ハドソン



PCエンジンDuo-R
■CPU／カスタムマイクロプロセッサ（7.16メガヘルツ）■RAM／PCエンジン部・メインRAM８ｋバイト・ビデオRAM64ｋバイト／CD-ROM部・バッファRAM256ｋバイト（２メガビット）・ADPCM用RAM128ｋ×４ビット・バックアップ用RAM２ｋバイト・BIOS用RAM256バイト（２メガビット）■サウンド／PCエンジン部・波形メモリ方式６音源＋矩形波ノイズ２音源から最大６音源選択／CD-ROM部・ADPCM音声合成・サンプリング周波数32ｋヘルツの1/2〜1/16■寸法／（幅）304×（奥行き）221×（高さ）64ミリ■価格39800円■日本電気ホームエレクトロニクス



アベニューパッド６
■「ストII'」に対応した６トリガーパット。スロー機能、連射機能付き■価格／3980円■NECアベニュー

CD-ROM

カルトQ



発売中
ハドソン
5800円

史上最強のクイズが帰ってくる！狭く深い超難解問題のオンパレード

深夜番組として絶賛を浴び、特定視聴者にしかウケナイと思われていたが、結果的には日曜、夜10時台にまで進出したクイズ番組「カルトQ」（この番組自体がただのカルトだったが）。その番組の中から20のジャンルを選択、あの難解な問題群がＴＶゲームとして登場する！

基本は１〜５人まで参加可能の４択クイズゲームなので、パーティなんかにはもうバッチリ。

競馬、渋谷、ゲーム、大相撲、最近文学、ジャパニーズポップス、ポップアート、コミック、Ｆ１、ラーメン等、１つのジャンルの奥の深〜い難問が次々と、あなたの頭脳に襲いかかる！



●ジャンルセレクト。お馴染みなジャンルがずらりと並ぶ。全部わかれば当然カルトキング？



●うひゃ〜！　こんな問題わかんねぇ〜！なんてワイワイ騒ぐのも楽しいハズ。たまに正解すると尊敬の目で見られたりして。全部カンでいっても、４択ならなんとかなる？？？？

CD-ROM

Ｊリーグ グレイテストイレブン



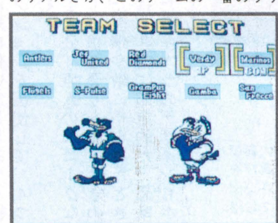
発売中
日本物産
7400円

開幕パワーと相まって、迫力満点なゲームの登場！　いやでも盛り上がる！

今年やっと、日本にプロサッカーリーグが開幕する。サッカーファン、特に自称サポーターやフーリガンな日本人は首を長くして待っていたに違いない。

Ｊリーグ公認のこのゲームはアクション性が高く、様々なプレーを自分が体感できてしまう。コーナーからのボールにヘディングを合わせた時など、もうただ快感。

モードは２つ、好きなチームで戦うＥＸＨＩＢＩＴＩＯＮと10チームが前・後期と別れてリーグ戦を行うＪ・ＬＥＡＧＵＥ。なんといっても全選手が実名で登場するのはプレーしていて気持ち良い。実際のゲームとダブらせればもう、自分がプレーヤー兼監督なのだ。



●各チームのロゴがずらりと並ぶチーム選択画面。Ｊリーグ公認ソフトならではのリアルさが、このゲームの一番のウリ。



●ゴォォォォォォォル！　熱狂的な声援が聞こえてきそうな得点シーン。２Ｐ協力プレイも可能。

CD-ROM

シャーロックホームズの探偵講座2

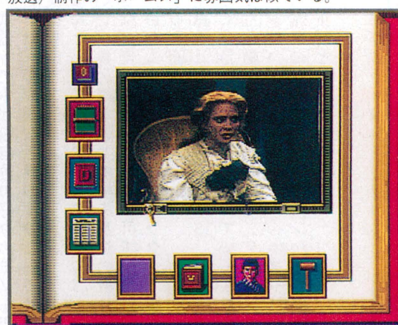
発売中 ビクターエンタテインメント 8200円

**霧のロンドンは殺人がお好き?
今日もベーカー街で事件が始まる**

世界に名高い名探偵をひとりあげろといわれれば、大抵の人は「シャーロック・ホームズ」と答えるに違いない。当時としては最新の科学捜査と緻密な心理診断によって、複雑に絡み合った事件の謎を解きほぐす正義の人…。そんな彼のファンなら絶対にチェックしたいのがこの『探偵講座』。

登場人物がLDのように動きしゃべる、インタラクティブなアドベンチャーゲームである。いったい誰が犯人なのか、動機を調べ、証拠を揃え、裁判所で告訴せねばならない。

ホームズに挑戦してくる事件は3つ。謎また謎が貴方の脳細胞を刺激する。あなたは見事に事件を解決できるか?


●し、渋い…以前NHKで放送していた、BBC(イギリス国営放送)制作の「ホームズ」に雰囲気は似ている。


●手帳や住所録、ファイル、当時の新聞等、事件を盛り上げる小道具は完璧。パイプをくわえ、ワトソン君を待てばすっかり名探偵。捜査得点も表示されるからうかつな事はできない…。

CD-ROM

A列車で行こうIII

発売中 アートディンク 9800円

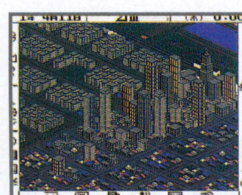
資材運用ゲームの決定版!街の繁栄は俺が作る! 大人の流通経済入門

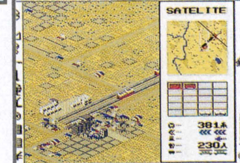
街に鉄道をひき、商店を構える。元来、男の子は子供の頃からミニチュアの街を作るのが好きである。プラレールで線路を組み「ここはデパートな!」なんていきる。そんなゴッコ遊びも設定が細かくなれば大人も十二分に楽しめるゲームとなる。

あなたはまだ何もない寂れた街に列車を誘致し資材を効率よく運用して、街を繁栄させなければならない。鉄道のシミュレーターとしての細かい設定はもちろん、資材や商店などの設定ももの凄く細かい。いくら子供とは違うとはいえ、なめてかかると痛い目に合う。繁栄したミニチュアの街を眺めて、ひとりグラスを傾けるのも、キザな感じで楽しいかもしれない。



●資材の運用も重要。街に合わせた無駄の無いスタイルを確立させなければ、ダブツキや資材切れが待っている。プールする場所を決めるときは慎重に。


●見事、高層ビルの立ち並ぶ、クオリティの高い街に仕上がった!こうなってくるともう作る楽しみは半減する。眺めるか、はたまた違う街に取りかかるか…。



●列車を街に引いてやる。それだけで人の移動が行われ始める。効率のよい路線を計画しなければ、資金などあっという間に無くなってしまう。

Hu-CARD

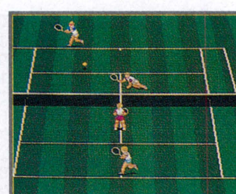
パワーテニス

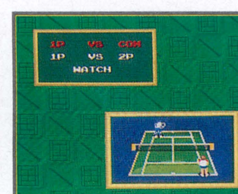
6月25日発売 ハドソン 6500円

燃え上がる対戦! リアルな動き! PCテニスゲームの最新版ここに登場

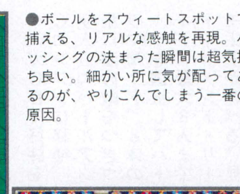
テニスを題材にしたTVゲームの歴史は古い。世界で一番最初にプレーされたのもテニスゲームだった。当然これまでにPCエンジンでも様々なテニスゲームが発売されている各ゲーム毎に多彩なモードや奇抜なアイデアでそれなりに楽しかった。が、この「パワーテニス」はその辺のヤツとはちょっと違う。限りなくオーソドックスに、それでいておいしい部分は外さない基本設計で、テニスフリークに超お薦めの1本に仕上がっている!

4人同時プレーやワールドツアーモード、オリジナル選手作成と欲しい最低機能は勢ぞろい。余分を省いて操作性をアップ。これなら文句は無いはずのデキなのだ。


●ボールをスウィートスポットで捕える、リアルな感触を再現。パッシングの決まった瞬間は超気持ち良い。細かい所に気が配ってあるのが、やりこんでしまう一番の原因。



●4人対戦や人間対コンピュータ、コンピュータ対コンピュータの観戦モードなんていうのもあり。とりあえず人間とやる前に対コンピュータ戦で腕試し。実力をつけておくのが常套手段。




●オリジナル選手で強豪相手に戦いを挑む。プレータイプから各ボタンにどんなショットを受け持たせるかまで、細かい設定が可能。どんなプレーも好みのままでOK。

CD-ROM

スタートリング・オデッセイ

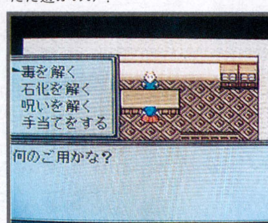
7月下旬発売予定 レイ・フォース 8200円

正統派RPGの決定版がここに! 剣と魔法が交錯する世界の物語

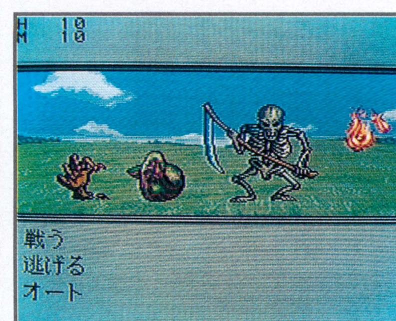
たまにはユックリと寝ころびながら、安心してゲームをしたい時がある。この「スタートリング〜」は、戦闘やシステムはご存知ドラクエタイプ、ドラマの盛り上がるシーンにはCDロムならではのビジュアルが用意されている。後は壮大なストーリーを楽しむだけといった寸法。

ミリアムガルド最西端の小島アムロン。その島の片田舎アリシアで生まれ育った若者レオンは、何者かにつれ去られた母親のサリアを取り戻すため旅に出ることになる。自身の宿命と能力に気づくための、苛酷な冒険の旅に…。

正統派ならではの親切なスタイルや操作感が気持ち良い本格的RPG。



●ウィンドウの白地に文字が映える。PCエンジンならではの奥行きのある色使いが美しい。システムも分かりやすいので取扱い説明書は必要ないかもしれない。ただ遊ぶのみ?



●戦闘背景は場所によって変わる。魔法等を使うと派手な画面効果が待っている。

CD-ROM

PCココロン

斬新なキャラメイクシステムがウリ アクションシューティングの移植作

8月27日発売　シュールド・ウェーブ　7900円



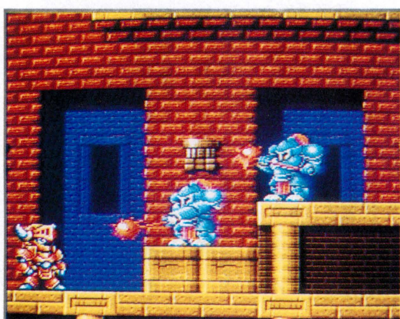
各8種類ずつ用意された「顔」と「身体」と「武器」の中から自分の好みのモノを組み合わせ、不思議な世界へ冒険に出掛ける王女様救出アクション。

なんといっても用意されている各パーツがいい。鳥の様な顔と機械の身体の取り合わせなど自由な組み合わせが可能なため、見た目がムチャクチャなキャラクターを作成すると面白い。

用意されているステージは13。不思議でおかしな危険が行く手を阻んでいる。自分も変なら敵も変という画期的(?)なアクションシューティングゲーム、ボスや仕掛けも派手になって、ファミコンからの移植は大正解といったところ。



●キャラクターを作成する。とにかく組み合わせで様々な力を持ったキャラを作成可能。武器自体の性能も組み合わせ方によって変わってしまう。自分の使いやすいベストなキャラを作り出すのが大事。



●敵の攻撃はなかなかハード。どうしたら最小ダメージで先に進めるかが重要である。ムズイのにはかわりないが…。

CD-ROM

1552天下大乱

群雄割拠、下克上…戦国の世はかくも儚き リアルタイム要素を取り入れた本格SLG

7月発売予定　アスク講談社　8800円



シミュレーションゲームはどれだけ細かい設定がされているか、プレーヤーがどれだけ適切な指示を出す事が可能かで優劣が決まる。多少複雑すぎても長時間プレーしていくうちに慣れてしまうのが当然だからである。

このゲーム開始年月は1552年。織田信長が本能寺の変で死亡するのが1582年。歴史は激動の時代を迎えようとしていた。そんな中で貴方は大名、または配下の武将となって活躍する。

「軍事」「内政」、情報を集め、戦さに勝つ。勝つ事が正義だった時代、負ければ無様な結果が待っている。歴史よりも早く、天下統一はなるのか?



●浮き上がるような美しい戦闘画面。独特のヘックスの採用でリアルな頭脳戦が展開する。



●計画コマンドで内政に励む。とりあえず先立つモノがなければ戦さを仕掛ける事もできない。大抵、受け身なだけでは生き残れない。戦国とはそういった所である。

CD-ROM

BLACK HOLE ASSULT

人気のロボメカバトルが PCエンジンにも上陸!

7月23日発売　マイクロネット　6800円



メガCDで好評を博した同名ゲームをPCエンジンに移植。ジャンルはロボットが主人公のバトルアクション。太陽系の各惑星に潜む敵をつぎつぎに倒していく1PドラマモードＩ、8体のロボットから任意のキャラを選択してバトルだけを楽しむ2Pモード、最大8人まで登録して対戦を楽しむトーナメント・リーグモードなどのゲームモードが選べる。見どころはロボットならではのユニークなアクションや技の数々。また1Pドラマモードではアメリカ録音による雰囲気たっぷりの台詞・ナレーション、映画っぽいタッチのビジュアルシーンにも注目したい。ファイターものの格闘アクションに飽きた人におすすめできる1本。



●ロボットといえども基本は肉弾戦。大技が決まれば快感きわまりない。背景の惑星もいい味を出している。



●ハイジャンプから相手を攻撃! 写真では伝わりにくいが、ロボットならではの独特の動きが堪能できる。

CD-ROM

Orgel
PSYCHIC DETECTIVE SERIES Vol.4

暗黒の精神世界で繰り広げられる サイバーアドベンチャーのPC第2弾

8月6日発売　データウエスト　7600円



精神世界にメスを入れる事の出来る能力を持つ男、降矢木和哉。今回、彼の出会った複雑な事件は…?

「市松人形を守って下さい」という奇妙な依頼を持ってきた人妻、影藤智名子。その夫の影藤秀郷。高名な建築家である、影藤が作った奇談亭と呼ばれる屋敷で起こる奇怪な連続殺人事件…全ては真夏の夜の夢なのか?パソコン版の第4弾がPCでは第2弾として登場。人間の暗黒領域である精神世界の暗く、そしてドロドロした想念を気持ちが悪いほどに再現。日本特有の暗めの推理小説のように物語は淡々と進む。最後に生きている奴が犯人なのか?



●全セリフがPCM音声に対応しているため、ゲーム中、ずっとしゃべり続けることになる。音声とグラフィックの動きによる、リアクションレスポンスの良さがゲームの中核をなしている。



●1度ゲームを解き終わると、オープニングからエンディングまでの約50分間を連続再生するDAPSリプレイを搭載。ドラマを見るようにゲーム中の出来事を再生して楽しめてしまう。



●主人公、降矢木和哉。悲しい宿命を持つ男。他人の精神世界まで覗けてしまうのは、あまり良い事ではないらしい。歪んだ精神のドス黒い汚さが彼を傷つけていく…。

CD-ROM

ダウンタウン熱血物語

9月発売予定 | ナグサット | 価格未定



敵は当然ヤンキーな不良学生！ 天下無敵なくにおくんがPCでも大活躍

他校の不良（すでに死語だが…）にさらわれた美少女、真美ちゃんを助け出すためとてつもなく強いくにおくんが活躍する、ファミコンゲームのPC移植作。

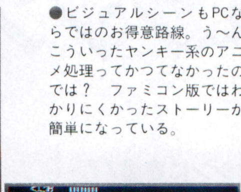
横スクロールするMAPを縦横無尽に駆け回り、ショップで買い物、アイテムや武器でパワーアップ。これはもうすでに正統派のアクションというよりも、RPG。どれだけくにおくんになりきれるかが勝負を決める。

PCならではのビジュアルでストーリー部分も強化。次々現れる各校の番格、強敵にくにおくんの怒りが爆発！ マガ○ン系のヤンキーマンガが好きな人にはもうたまらない作品なのは間違い無し。



●ビジュアルシーンもPCならではのお得意路線。う〜ん、こういったヤンキー系のアニメ処理ってかつてなかったのでは？ ファミコン版ではわかりにくかったストーリーが簡単になっている。

●必殺技や武器もショップで買い物するとパワーアップしていく。メリケンサックや木刀はあたりまえ。しかし、やはり主人公であるくにおくんには拳で勝負してほしいものである。魂の拳で（笑）。





●通常はシネスコサイズの画面で戦いが繰り広げられる。不良の1人1人に名前がついているのがイカス。やられぎわに「つ、強ぇぇ」とか「みごとだぜ」なんて捨てゼリフを残して去って行くのもなんだか……。

CD-ROM

アンジェラス2 〜ホーリー・ナイト〜

発売日未定 | アスミック | 価格未定



過去と現在を悪夢が駆け巡る。大人のためのアドベンチャー

ホラー・アドベンチャー・ゲームとして大人気を博したパソコンゲームの続編をPCエンジンで先行リリース。ストーリーは前作で連続殺人事件を捜査を共にした主人公のブライアンとエリスが結婚するところから始まる。幸せ絶頂の二人だが、この日を境に、ブライアンは過去の悪夢にさいなまれるようになる。どうやら二人の前世にはある深い関わりがあったらしい。前作の古代とは何だったのか？ エリスが狙われるのはなぜか？ すべての謎が今作で明らかにされる。キャラデザインは「ガンダムZZ」の北爪宏幸氏が担当。影のある大人っぽいタッチが恐怖心をいっそうつのらせる。まさに大人のための一本。

●二人の間には前世からの深い関わりがあったらしい。古代と現在にまたがり謎はますます深まっていく。





●恐怖感たっぷりのグラフィック。キャラデザインはパソコン版の土器手司氏から北爪宏幸氏にチェンジ。

CD-ROM

伊賀忍伝凱王

8月下旬発売予定 | 日本物産 | 7900円



鎖国アクション！ 科学忍法火の鳥ってわけじゃないけど…忍者でござる！

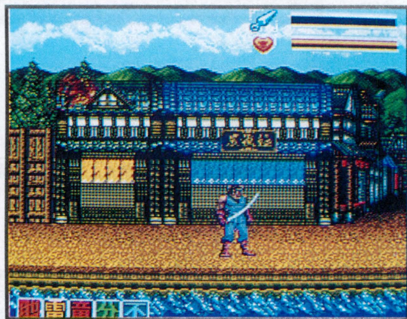
もしもいまでも日本が鎖国状態にあったら…そんなふうに設定を合わせて作られた世界で、電磁伊賀と爆忍甲賀の激しいサイバーバトルが繰り返される！

最近はRPG全盛のおかげで本格派のアクションが少なくなってきた。頭で考えずに敵を叩っ斬る、時代劇（しかも暴れん坊系）のように楽しめるのがこの『凱王』なのだ。剣や忍法、道具も豊富で、ステージによってうまく使い分ける事が大事になる。プレーヤーが操るキャラのアクションも超多彩で、下突き、溜め撃ち、しゃがみながらのジャンプなど、アクションで考えられる全てが可能。

発売を指先鍛えて待っていたい。

●手裏剣を投げ、刃で斬る。大技の術を使えば、敵を全滅させたりも可能。アクションの全般がまるで忍者映画。ステージの種類も多く、それに合わせて敵の攻撃も変化する。





●サイバー！ 忍者はなぜかどんな戦場にも似合ってしまう。最強の戦士を目指して、突き進むことになる！

CD-ROM

ラングリッサー 〜光輝の末裔〜

8月上旬発売予定 | メサイヤ | 7900円



メガドライブ名作SRPGの移植！ ストーリー性を最重視の力作

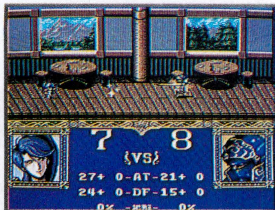
聖剣ラングリッサー…その剣にまつわる物語は果てしない。突如襲った敵に国を奪われた王子、レディンもその剣の強大な力に巻き込まれていく…。

ゲーム自体は、ユニットのレベルが上がる『ファイアーエムブレム』タイプのSLG。メガドライブで名作と呼ばれる作品の移植となる。

CDロムの特性をいかし、アニメーションや生音の使用でメガドラ版よりもシナリオ重視の設計となっている。その上、転職システムや、イラストレーターのうるし原智志氏の魅力的なイラスト等で、キャラクターに対する思い入れが強くなることは間違い無しと言えるだろう。

●MAP上、無数に敵が存在する。味方を効率よく配置して、粉砕していくのだ。





●戦闘シーン。各ユニットの雇う兵士は3種類。歩兵と弓兵。騎馬兵は3すくみの状態となる。うまくしないと、全滅ってことも…。特にボス戦では傭兵をうまく使わないとダメ。

CD-ROM

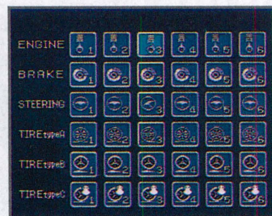
チャンピオンシップ ラリー

8月6日発売 インテック 7800円



ラリー界のF1、WRCの魅力をまるごと詰め込んだ1本。

「WORLD RALLY CHAMPIONSHIP」(世界ラリー選手権)をベースにした本格的レースゲーム。画面はコースを上から見下ろす2Dタイプのもの。コースは全5コースあり、それぞれ4つのスペシャルステージで構成されている。ゲームモードはコース別にベストタイムを目指すタイムアタックモード、全コース制覇を目指すハイスピードラリー、自分でコースを見つけだしながらゴールを目指すアドベンチャーラリーの3つ。どのモードもシンプルな操作で迫力たっぷりのドライビングが楽しめる。ランチア、セリカ、パルサー、ギャラン、レガシィなど競技車が実名で登場するのもファンにはうれしいところ。



●コースに応じたマシンセッティングを施すのも攻略の重要なポイント。


●ハイスピードラリーモードの画面。ライバルカーとの激しいぶつかりあいもしばしば起こる。

CD-ROM

もってけたまご

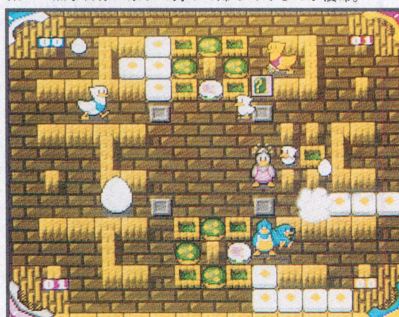
8月上旬発売予定 ナグザット 6400円

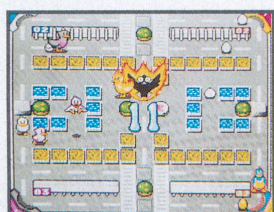


卵を集めて羽化させる…一見エコロジーな4人対戦型アクションゲーム!

自分の鳥を操作して画面上に散らばっている卵を集めて家に持って帰り、雛を羽化させ、その雛の種類によって入る得点を競うのがルール。と、こうやって書くと何処が面白いのかまったく判らない。が、Iボタンを押し続けて力をため、他の鳥にダッシュキックして乱闘できるっていうのを聞くとウズウズしてくる人も多いんじゃないだろうか?

こうしたマルチタップを有効に使った対戦アクションは『ボンバーマン』を始めとして高い評価を受けている。新しいジャンルのパーティゲームとして、すっかり定着したといってもいいだろう。しかしやりすぎは要注意。実生活でも敵を作る事に…。


●なんでかは判らないが、画面上に散らばる卵、卵、卵。集めて無事自分の家まで持って帰ってくるのが使命。


●たくさんの卵を持っている鳥を発見したらすかさずダッシュキック! 乱闘で負けた方の卵は画面上に蒔かれる。制限時間内にイカシた雛を多く孵した鳥の勝ちになる。

CD-ROM

麻雀レモンエンジェル

10月22日発売 ナグザット/魔法(株) 価格未定



レモンエンジェルの3人とお色気たっぷりの麻雀対戦

人気アニメ「レモンエンジェル」のキャラクターが登場する麻雀ゲーム。おなじみ、ミキ、トモ、エリカそれぞれのキャラクターについて完全書き下ろしのオリジナルストーリーを収録。麻雀をプレーしながら彼女たちのちょっぴりエッチなお話を楽しむ。CD-ROMならではのビジュアルシーンも、原画約300枚分とたっぷり収められ見ごたえも十分。ただし、彼女たちに麻雀で勝たないかぎり先のストーリーや絵を楽しむことはできない。麻雀の本質とは別の部分でヤル気を起こさせるソフトといえるだろう。ストーリーモードのほかには、3人の中から好きな対局者を選んで対戦するフリー対局モードも用意されている。


●この手のグラフィックが好きな人にはたまらないシーン。こうしたシーンが原画数だけでも300枚収録されている。


●勝たなければストーリーもグラフィックも楽しめないとあれば、これはもう勝つしかない! 勝利あるのみ!

CD-ROM

イースIV The Dawn of Ys

12月発売予定 ハドソン 価格未定



PCエンジンCD-ROMに伝説を作った、あのイースの第4弾!

天空にそびえる城「イース」。この地は伝説に守られ、そして伝説を作り出してきた。後世に名をはせる偉大な冒険家、アドルクリスティーン…彼の4度目の冒険が始まる。システムや戦闘方法などが、IIIで採用された横スクロールタイプ(スーパーマリオ等のアクションゲームに多い)から、I・IIでお馴染みのトップビュータイプ(ドラクエなどの斜め上から見たスタイル)に戻され、元祖イースファンにはうれしい限り。CDロムのアクションRPGとしてゲーム界で最も評価の高いI・II、その評価を下げる事は無かったが及第点止まりだったIII。IVに対する期待は高い。



●装備の変更等、アイテム関係のシステムはシリーズを通してわかりやすいアイコン方式。ここで装備すればちゃんと、フィールドのキャラのグラフィックが剣を装備したものに変更される。



●半分ずらして敵を引っかくように体当たりする。それがイースの戦闘方法である。慣れれば簡単。

CD-ROM

ウィザードリィI・II

7月23日発売　ナグサット　8400円



迷宮は深く、怖い所なんだ…そんなもっともらしい体験をしたい貴方に

迷宮の奥には悪い魔法使いがいて、退治しなくちゃいけないのはどんなRPGでも同じ。問題はいかにしてそこまで行くか、どんな所を行くのか？　である。

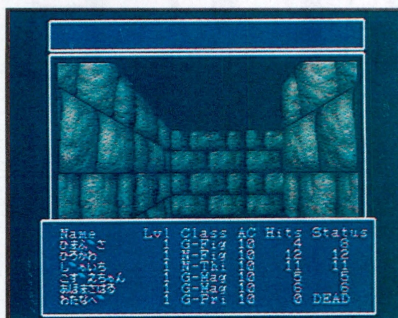
3Dダンジョン RPGの傑作、ファミコン版の「I」と「II」をカップリングしたこのソフト、PCエンジンにそのイメージを忠実に再現している。

元々はパソコンゲームなだけに冒険の目的や謎は抽象的でわかりにくい。普通の日本製RPGのノリで出発するとすぐに痛い目にあう。それでもウィズ中毒患者が増えて行くのはなぜだろう？

親切すぎるゲームに飽きた、辛口のゲームがしたい、そんな人に。



●訓練場でキャラを作成する。最初から上級職のキャラを作るには高いボーナスポイントが出るまで2〜3時間粘る必要がある。それだけに最初から忍者や侍が作れた時は感動モノ。



●迷宮は暗い。先が見えない。いちいち立ち止まってMAPを描いて歩かなくてはならない。辛いけど楽しい……。

CD-ROM

卒業～グラデュエーション～

7月23日発売　NECアベニュー　7800円



女子高校の教師になって個性バラバラの女の子達を教育。

パソコンで大ヒットを飛ばした女子高生教育シミュレーション・ゲームを移植。プレーヤーはとある女子高の3年B組の担任となり、さまざまな行事を乗り越えながら、各生徒の体力、魅力、語学などのパラメータを上げていく。教育する生徒はロリコン風の志村まみ、ちょっと不良っぽい新井聖美、タカビーな性格の高城麗子、学才はあるが体の弱い中本静、明朗快活でクラスのリーダー役となる加藤美夏の5人。誰をどのように指導していくかで、エンディングはさまざまに変化する。お色気たっぷりの美少女グラフィック、人気声優による情感たっぷりのセリフなどCD-ROMならではの機能が存分に発揮された作品。



●髪の毛を青に染めた不良少女の新井聖美。語学と品位のパラメータが異様に低いのにご注目。あなたなら彼女をどう教育する？

●ショートヘアが似合う加藤美夏。獅子座のA型ということからもクラスのリーダー的存在であることがうなずける。



CD-ROM

風の伝説ザナドゥ

発売日未定　NECホームエレクトロニクス　価格未定



日本ファルコム、PCエンジンCDロムオリジナル！　アクションRPGの最新作

通常はトップビューの体当たり方式、そしてここぞというボス戦ではサイドビューでのアクション方式に早変わりするという、超豪華な2種類の戦闘スタイルを持つこの『ザナドゥ』、パソコン界の最大手、日本ファルコムからアクションRPGとして発売される。

イシュタリア大陸に忍び寄る黒い影…英雄アイネアスの救ったこの世界に、再び暗黒の力が復活したのか？　英雄の血を引く主人公、アリオスは仲間と共に戦いの旅に出る！

レベルアップという概念が無く、戦えば戦うほど自然に強くなる主人公等、新機軸を楽しみたいRPGファンへ。



●ボス戦！　ド派手な横スクロールに、でかいキャラ。こんな敵どうやって倒すんだ？的な楽しみ方がお薦め。

●通常戦闘はフィールド上にいる敵に直接攻撃する。この時仲間は自分の思うように、勝手に戦闘に参加してくれるのである。自分が操作するのは主人公だけ。お手軽である。



CD-ROM

超英雄伝説 ダイナスティックヒーロー

発売日未定　ハドソン　価格未定



爬虫類帝国に敢然と立ち向かうかぶと虫の王子の物語！

PCエンジンの大手メーカー、ハドソンが贈る、横スクロールタイプの成長型アクション。

「リファレンス」と呼ばれる、森の精霊リファが治める平和な国を襲ったとかげ軍団。将軍サラマンダは世の中をジメジメした世界に変えてしまおうとしている！　そんな時立ち上がったのがかぶと虫族の王子「ダイナス」。彼を助ける4人の仲間と共にとかげ帝国をぶっつぶせ！

という、ちょっとお子様なストーリーが用意されているが、そこはそれしょうがないという事で勘弁。中身はなかなかハードな、パズル要素の高いアクションゲームだ。



●ハートのアイテムを見つければパワーアップ。敵を倒すと落としていくお金を集めて、武器やアイテムもパワーアップ可能。その辺はRPGライク。

●基本的に横スクロールのアクション。しかし超本格的というわけでもないのでアクションの苦手な人でも大丈夫。進めない場所や謎解き等が盛りだくさん。





●ボスはでかい！　元々PCエンジンはでかいキャラを使用したアクションが大得意。派手な攻撃と対戦でいやでも熱くなる。負けるとくやしいっスからね。

MEGA DRIVE

メガドライブ

マニアックなユーザーのためのマニアックなゲーム——メガドライブのソフトにはいつもマニアの香が立ちこめてきた。
しかし、その状況も変わりつつある。12800円という超低価格の普及版「メガドライブ2」の登場により、
これからのメガドライブ界は大衆化の方向に傾きそう。どんなソフトが出てくるのか本当に楽しみだ。



セガマウス
■マウスとしてもトラックボールとしても使用可。要対応ソフト■価格／5500円■セガ



メガドライブ2
■CPU／68000（8メガヘルツ）& Z80A（4メガヘルツ）■RAM／72kバイト■サウンド／FM音源、PSG音源、PCM音源■寸法／（幅）220×（奥行き）212（高さ）59ミリ■価格／12800円■セガ
メガ-CD 2
■CPU／68000（12.5メガヘルツ）■RAM／メインRAM・6メガビット／PCM用波形メモリ・512kビット／CD-ROMデータキャッシュメモリ・128kビット／バックアップメモリ・64kビット■サウンド／PCM音源・ステレオ8チャンネル・サンプリング周波数最大32kヘルツ／DAコンバータ・16ビット・8倍オーバーサンプリング■寸法（幅）396×（奥行き）220×（高さ）84ミリ■価格／29800円■セガ



セガタップ
■最大4個までのパッドを接続可能。要対応ソフト■価格／3000円■セガ

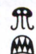


ワンダーメガRG-M2
■CPU/CD-ROM・68000（12.5メガヘルツ）ロムカセット・68000（8メガヘルツ）& Z80A（4メガヘルツ）■サウンド／PCM音源・ステレオ8チャンネル・モノラル1チャンネル／FM音源・ステレオ6チャンネル■寸法／（幅）326×（奥行き）240×（高さ）71ミリ■価格／59800円■日本ビクター

ROM CASSETTE

パワーモンガー

発売中 | EAビクター | 8900円

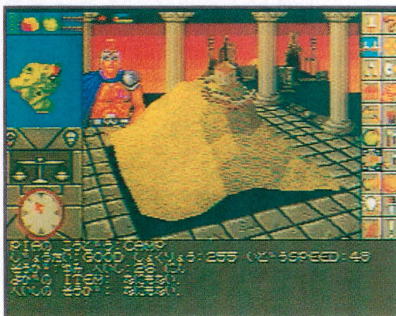


リアルタイムSLGの異色作 メガドライブに完全移植

リアルタイムSLGの名作「ポピュラス」を生みだしたピーター・モリニューが率いるゲーム開発集団ブルフロッグが制作。

リアルタイムで攻めてくる敵に対して、いかにして使いこなすか。全ては貴方の的確な判断にかかっている。戦闘に生産、為すべき事は多いのだが、為されることには限りがある。時間をうまく使えないとダメだって事だろう…。

ハードの限界を越えたフィールドマップの拡大・回転・縮小によって的確な操作感を可能にしているのがまずはチェックポイント。特に半分焦りながら展開するゲーム進行が好きな人にお薦めである。



●リアルタイムSLGはまず、アイコンが何のコマンドを表しているか覚えなければならない。



●工場での生産や食料を集める、スパイや同盟など様々なプレーが実行可能。ちまちま動くキャラクター達をうまく操作して勝利を目指す。スピードが勝負を決めるのは当然。

CD-ROM

スイッチ

発売中 | セガ | 8800円



何が起きても不思議じゃない！ 奇想天外支離滅裂ギャグ、ここにあり

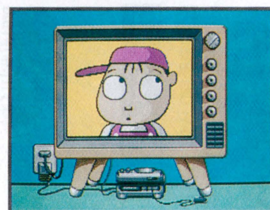
喰始、谷啓、木下蓮三、ケント・フリック、白石冬美、ワハハ本舗…これらお笑い界の超豪華スタッフによって作られたのがこの「スイッチ」。

ゲームは終始、指先の形をしたカーソルで、画面上の様々なスイッチを押す事で展開する。押してみるまで何が起こるか判らない。でも起こる事は全てギャグ。しかもナンセンス。ゲバゲバ90分やズビズバーパパパヤァなノリが随所にまき散らかされている。隠されているギャグを見つける事が楽しい。どうすればさっきのギャグが見れるのかいちいち最初からやり直してみたりして……。

そんな新しいゲーム（？）である



●押せ！ とにかく押して見ろって感じでスイッチが用意されている。何が起こっても怒らない事。



●ゲームといっていいのだろうか？ どちらかと言えば一種のインタラクティブメディアだろう。疑似的な経験値や王様からのお誉めの言葉の無い、報われるモノは何も無い（無さそう）のがいい。

ROM CASSETTE

スティールタロンズ

6月25日発売 | テンゲン | 6800円



鋼鉄の獅子が火の雨を降らせる！ポリゴンシューティングの移植作

アメリカで今最も人気の高いバトルフライトシミュレータの移植作。内容はアーケードで人気を博した、ポリゴンによる3次元処理を施した、リアルなシューティングゲーム。スムーズな処理によるポリゴンのシミュレータは同社の「ハードドライビン」で実証済みなだけに期待度も高い。

ヘリコプター部隊の最高峰〝スティールタロンズ〟。そのパイロット養成用シミュレーションがこのソフトであるという設定。12のプログラムを消化して部隊に配属されるか否かは結果次第なのである。操縦訓練、ターゲット破壊訓練、その他過酷な訓練が貴方を待っている。



●ポリゴンで表示された敵や、オブジェ。ジワジワと近づいてきたり、回転したりする臨場感はこのゲームならでは。


●指令が表示された訓練中の様子。確実にこなすのはかなり難しい。それだけにやりこんでミッションをクリアした時のうれしさはひとしお。慣れると病みつきになるから不思議。

CD-ROM

メガシュバルツシルト

6月25日発売 | セガ | 7800円



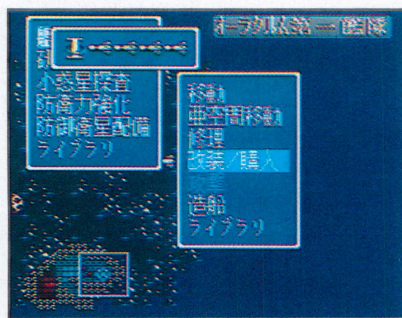
SFSLGの決定版 銀河の覇は誰が握るのか？

銀河の辺境、ソマリ星系。特殊鉱物の所有権争いにより、平和だったその星系にも戦乱の嵐が吹き荒れようとしていた。和平運動に携わっていたオーラクルムの国王が一発の凶弾に倒れ…そして物語は若き皇太子にゆだねられた。

CDロムならではのアニメーションを多用したストーリーと、ハードなSFSLGの両面を併せ持った本作。特に自分の好みで改装可能な宇宙艦隊は勇壮というにふさわしい。ゲーム全体に流れる、艦橋のシチュエーションもバッチリ。

壮大な宇宙で繰り広げられる人間の愚かな戦い。果てしないシナリオの奥にはいったい何があるのか？


●アニメーションやシステムで定評のある工画堂が制作。そのなめらかな動きは絶品。それだけ見ていても飽きない作りになっている。次第に自分が宇宙空間にいる気になってしまう？



●戦術画面。艦隊の編成や改装、派遣などを行う。通信などにより現在の状況を知る事も可能。

CD-ROM

F1サーカスCD（仮題）

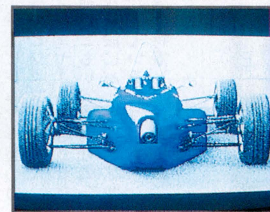
7月上旬発売予定 | 日本物産 | 8800円

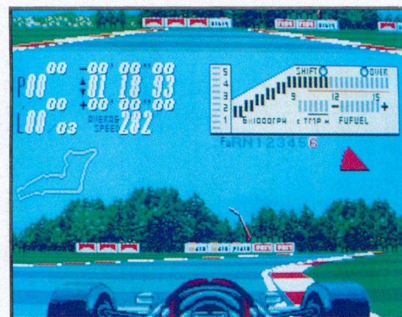


世界最速の男を目指して！F1サーカスがリニューアルで登場

「F1サーカス」といえば、レースシーンをトップビューから見おろしたスピード感が特徴のゲームだったのだが、今回のCD版ではコックピットからの3D視点に切り替えられている。これによって臨場感や迫力がアップ。コース毎のレスポンス等、画面いっぱいのレースが楽しめるようになった。

ゲームモードも、昔のF1で走れるエキシビジョン、F1ステップアップを目指すフォーミュラーメガ、世界16戦で争うワールドチャンピオンシップの3つが用意されている。マシンセッティング等、マニア垂涎の箇所は残してあるものの「F1サーカス」が大胆に変わった。


●グラフィックもキレイ。メガCDである事を最大限まで利用しているのがわかる。CDのメリットを最大限に生かしたらこれぐらいやってくれないと満足できない。



●前作と最も違うのがこのレースシーン。３Ｄのコックピットビューは操作もしやすいのがグッド。

ROM CASSETTE

TOP PRO GOLF 2

6月25日発売 | ソフトビジョン | 8500円



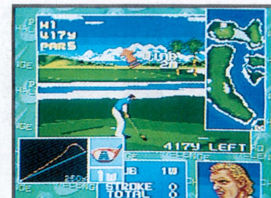
36ホールをどう攻めるのか？ 3D視点のゴルフゲーム

お父さんはゴルフである。理由は経済力が無いと出来ないスポーツだから。しかし最近ゲームなどで、子供もゴルフに詳しくなっている。「お父さん、スコア幾つ？」「なんだ。たいしたことないじゃん」なんていわれちゃ立つ瀬がない。「こうなったらゴルフゲームでもうまくなってやる」と思ったらこの「TOP〜」がお薦め。

奥行きのある3D視点のゴルフとしての基本性能はバッチリ押さえた上で、トーナメント、マッチプレー、ハンディマッチ、ストロークプレーの4つのモードが楽しめる。グリーンのアンジュレーションも確実に再現して本格派のプレーを目指したい時にはおススメだ。



●リアルなシチュエーションが臨場感をアップさせる。焦らずじっくり。その辺は本物と変わらない。



●リアルなシミュレーションは本当にゴルフをプレーする人も満足させる出来映え。クラブの選定、フック、スライスのかけ具合、打点。シングルプレーヤーへの道は険しい。

CD-ROM

いしいひさいちの大政界

発売日未定｜セガ｜価格未定

いしいひさいちのコミカルアドベンチャー政界を揺るがす大異変となるか？

代議士候補の秘書から、政治家へ、そして総理大臣へ。政界、覇王への道をギャグタッチで楽しむアドベンチャーシミュレーションゲーム。

メインはアドベンチャーゲームの3部構成（陣笠編、中堅編、党首編）で、支持率を上げたりミニゲームで必要なモノを集めたりのモード。

ミニゲームはシミュレーションゲームで地方選挙、政治団体獲得戦、全国選挙を実際にコマンドを駆使して戦い抜くモード。

2つのモードが複雑に組合わさってゲーム展開していく。政治というとすぐに難解なモノを想像しがちだが、いしいひさいちワールドなら大丈夫。笑えます。

●ミニゲームの通常MAP。かわいいミニチュアの街で繰り広げられる血みどろの選挙合戦は、ギャグとディフォルメのオブラートで包んであるからOK。

●陣笠編、ミニゲーム全体MAP。棒グラフは得票率を表している。自分の色のグラフをもっと伸ばさないといけない。時には汚い手段も使う事になるのかも？

●メインはギャグのたっぷり効いた通常のアドベンチャー。妙なアイテムもどっさり用意されている。それでも資金援助や支持率アップ…やらなきゃいけない事はたくさんあるのでした。

ROM CASSETTE

ガントレット

8月発売予定｜テンゲン｜価格未定

あの名作がメガドライブでリリースアーケードの興奮をご家庭に

'85年にアタリ社が発表、世界中のゲームセンターでプレーされたゲームの移植版。アーケード版そのままのアーケードモード、キャラ同士で対戦が可能なバトルモード、RPG要素を含んだクエストモードの3種類のモードが用意され、移植度も充実。

プレーヤーはウォーリアー、バルキリー、ウィザード、エルフの4人の勇者の中から1人を選びモンスターを倒し、アイテムを集めて出口を目指す。

マルチ対戦アダプタ対応なので4人が相互協力したり、アイテムを取り合ったりと楽しみ方は様々。

アクションRPGの元祖がリアルに家庭でプレーできるのがうれしい1作。

●迷宮から抜け出すためにがんばる勇者たち。攻撃方法や特性は各キャラによって違う。

●3つのモードもうれしい限り。海外のゲームをただ単に日本で販売するだけの移植が多い中、苦労の後がにじみでている。特にバトルモードは逸品。マニアならずとも一見の価値有り。

CD-ROM

Aランクサンダー誕生編

6月25日発売｜RIOT｜7800円

特撮ヒーローアドベンチャー悲劇の改造人間サンダー参上

Aランクサンダーは改造人間である。悪の秘密国家「ブルズ・アイ」によって最強の戦士として生み出された。が…「ブルズ・アイ」が日本転覆を企んでいる事を知ったサンダーは真正面から戦いを挑む事になる。悲しき戦いの幕開けだった…。

見おろし型アドベンチャーゲームの会話シーンや戦闘シーン（ビジュアル型のカードバトル）に多量のビジュアルを挿入。独自のシステムでプレーヤーを飽きさせない。システム的には前作ともいえる同社の『シルキーリップ』を格段にバージョンアップした感じに仕上がっている。

仮面ライダー等の特撮ヒーローにあこがれた世代に贈る。

●通常の物語はトップビューからの見下ろし型で進行する。改造人間となったサンダーは記憶を失っている。自分が誰なのかを追い求めるのも謎の一部分。

●大事な会話や戦闘はこうしたでかいグラフィックが挿入される。大事な話は確実に印象に残る。

CD-ROM

慶応遊撃隊

8月6日発売｜ビクターエンタテインメント｜7400円

本格派（?）コミカルシューティングストーリーも本格派

メガCDならではの動画取り込みによるアニメーションでバックグラウンドストーリーもバッチリな横スクロール型のシューティングゲーム。

Drポンに奪われた、秘宝の鍵を取り戻せ！ペットのドラゴン「ぽち」を従えて主人の少女、蘭未ちゃんがバニーガール姿で大活躍！…って最近流行の美少女路線でもない、コミカルなノリがスゴイ。

2種類、6段階のメインウェポンと3種類のサブウェポン、そして自機の周りに現れるオプションによって無限の攻撃方法が楽しめる。

かわいいドラゴンと女のコ。でもやることぁ派手で大迫力！なのである。

●アニメーションでストーリーもバッチリ。せっかくプレーするのだから大義名分くらいあった方が楽しいハズ。しかもメガCDでしか体験できないスムースなアニメーションなのがいい。

●ドラゴンに「ぽち」なんて名前がついているが、そこはそれ、やはりドラゴンはただモノではない。形はかわいくても火を吐き、オプションもつける。一家に一匹置いておきたいものである。

●猿がバナナで攻撃だ！　…痛くないようだが当たるとやられてしまう。なんだかとても悔しいのはなぜだろうか？　下町情緒あふれる敵の機械（？）が、なかなかの迫力。

CD-ROM

サイボーグ009



7月下旬発売 | RIOT | 7800円

サイボーグ戦士…誰が為に戦う009がゲームで登場

言わずと知れたサイボーグ戦士。009の特殊能力は加速装置のみである。横スクロールのアクションで群がってくる敵を、加速装置だけでどうやって倒していくのか？少し前まで子供だった世代にはたまらないシチュエーションである。

原作では無敵に思えた009もゲームの中ではプレーヤー次第。うまく操らなければ頭で思い描いていたような活躍をさせてやる事が出来ない。加速装置のスイッチであるCボタンを押すたびに奥歯をぐっと噛みしめることになるだろう。

闇の兵器シンジケート、ブラックゴーストとサイボーグ戦士の戦いは、僕らの知らない所でまだ続いているのかもしれない…。



●加速装置は伝家の宝刀。分身のような残像が残り、通常の数倍のスピードで移動出来る。この必殺技をどれくらいうまく使えるかによって、どれくらい先のステージを見れるかが決まる。

●基本は横スクロールのアクション。攻撃とジャンプをうまく使いこなして現れる敵を片づけていく。キャラ自体のグラフィックもなんだか妙にデフォルメされててかっこいい。





●ビジュアルシーンを見ると沸き上がってくる懐かしい思い出。最近のアニメノリの顔に比べて、石ノ森キャラがイカスなんて思ってしまうのは…歳を取った証拠なんだろうか？

ROM CASSETTE

ダイナブラザーズ2



発売日未定 | CSK総合研究所 | 価格未定

リアルタイム恐竜SLG 宇宙人対ステゴザウルス

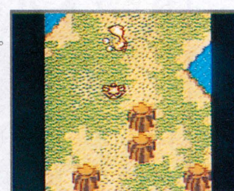
人工知能を持った恐竜達が自分の考えで行動していく。プレーヤーはおバカさんな（そりゃまぁ恐竜だからカシコクは無い）恐竜を導いて宇宙人から緑の星ジェラを守らなくてはならない。恐竜に与える指令、「導き」、「卵創造」、自然を操って雷や地震を起こす「自然」、自然とMAPの地形を利用して敵に大ダメージを与える「天災」（「洪水」、「津波」、「砂嵐」、「雪崩」、「溶岩流」）等のコマンドをうまく使って素早く的確にゲームを進行させるのが鍵。

リアルタイムなだけにこちらがボーっとしてれば敵はそれだけ攻めてくる。餌である植物もうまく使わなければならないし…。かわいい恐竜達の運命はどうなる？



●天災はファンタジーの魔法よりも大迫力。これのおかげで何匹の恐竜の命が助かった事か。地形によって限定されるのがたまに傷だけど…敵に使われたくはないもんだ。

●恐竜は1匹につき最大180ものパターンを使用している。眠ったり、食べたりなんて当然のようにしてくれる。何回かプレーしていても知らない表情があったりして楽しい。





●メイン画面。1匹だけなら自分で自由に操作できる。草食獣は肉食獣の餌になるって事も忘れてはいけない。弱肉強食な食物連鎖の関係なのである。その辺はシビアにならなければいけない。

ROM CASSETTE

エクスランザー



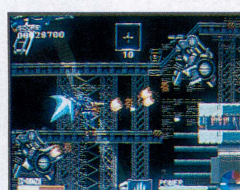
発売中 | セガ | 6800円

超リアルロボットアクション エクスランザー発進！

他機種に比べて同時発色数の少ないメガドライブで、なんと128色もの色数をプログラムでサポート。細かいディテールとキャラの細かい動きがウリのバリバリハードなロボットアクションゲームが登場する。

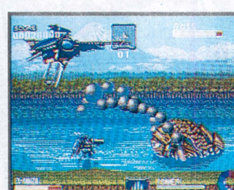
ゲーム内容はバイク、または空母と合体する事で8つの特殊攻撃が可能。ステージや敵の種類によって様々な攻撃方法を選択しなければ、先に進む事は不可能というもの。

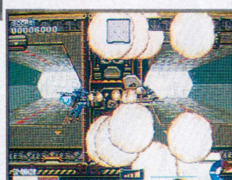
未来世紀で繰り広げられる機械兵団との戦いに巻き込まれた少女と、その少女を助けだそうとする少年。世界大戦時、前世紀の遺物である人型戦闘マシン「エクスランザー」が始動する。ロボットの絶妙な動きにはぜひとも注目したい。



●サーチライトに引っかかると敵が飛んで来たり、スムーズな動きで近づいてくる敵ロボットなど、ステージ毎のトラップは盛りだくさん。ワザと1度引っかかるのが上達への早道。

●味方であるバイクと空母との合体。武器のチェンジやパワーの回復等、様々な使い方がある。各ステージ毎に武器を変えながら進むのは当然。いつでも派手にぶちかましているといつかやられてしまう……。





●初心者からマニアまで満足できる操作感。各ボタンに対するレスポンスは完璧。コンバーターで傷ついたシールドを回復しながらじっくり攻略すれば、次第に先が見えてくる。

CD-ROM

Might and MagicⅢ ～Isles of Terra～



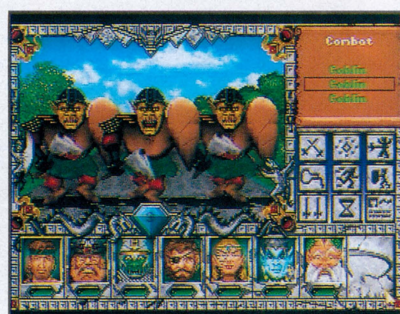
発売日未定 | CSK総合研究所 | 価格未定

フィールドまで3Dの本格派RPG フリーシナリオの奥の謎を解け！

ふんだんに盛り込まれた謎解きやトラップなど、アメリカでは本格的RPGとして超有名な「マイトアンドマジック」シリーズ。今回、メガCDに「Ⅲ」がリリースされる。「Ⅲ」は操作アイコンに絵的な要素を取り入れたGUI（グラフィカル・ユーザー・インタフェース）を導入。かつて無い操作性の高さを誇っている。

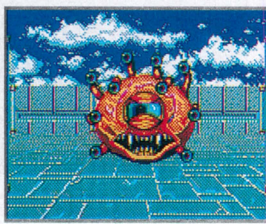
最終目的は悪の首謀者である「シュテルム」の打倒。彼の息の根を止めるべくパーティは旅にでる。

小クエストを幾つも解きながら先に進んでいく、フリーシナリオ制を楽しんでマイトアンドマジックの世界という箱庭を存分に冒険して欲しい。



●毒を受けたり、病気になったり。パーティのグラフィックも変わっていく。写真はIBM-PC版のもの。

●戦闘シーンはリアルタイム。敵がゾワゾワ動くのがお見事。街中や、フィールド、そしてもちろんダンジョンで戦いが繰り広げられる。そして当然怪しいところには何かが隠されていたり……。



コンパチスポーツシリーズ

バトルドッジボールII

SUPER FAMICOM



コートにみなぎる熱き闘魂！
世紀の対決、第2弾だ!!

全国ドッジファンを沸きに沸かせたあの栄光のメンバーが、再びコートに立つ！今度のバトルはアクロバティックなコンビネーションプレイ。あつき友情パワーと新必殺技でキング・オブ・ドッジの座をつかめ!!

12M スポーツアクションゲーム

7月発売予定！

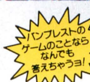
¥9,600(予)[税別]











バンプレスト テレフォンサービス
03-3847-6320 電話番号はよく確かめてネ！
受付・10:00〜16:00 月〜金(土・日・祝祭日を除く)

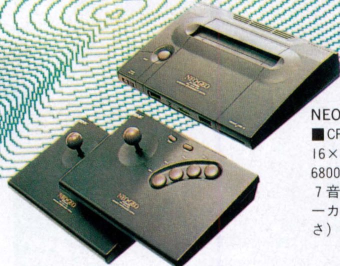
株式会社バンプレスト
東京都台東区駒形1-4-14 〒111
バンダイ第3ビル
※バンプレストは、バンダイグループの一社です。

BANPRESTO

NEO GEO

ネオ・ジオ

業務用ゲームとのコンパチビリティを持つネオジオは、他の家庭用ゲーム機とは一線を画する高性能を誇る。以前は高性能ゆえの価格の高さが、シェア獲得のネックになっていたが、「餓狼伝説」シリーズの大ヒットでユーザーも増えてきた。現在がまさにネオジオの旬だろう。



NEO GEO
■CPU／Z80&68000■カラー／6万5536色中4096色■スプライト／16×512〜2ドット／1画面に最大380個■ワークRAM／Z80（2K）・68000(64Kバイト)■直接アドレス能力330メガビット■サウンド／PCM7音／PSG3音／ノイズ1音■メモリーカード／カードタイプのメモリーカードによるバックアップ機能■寸法（幅）325×（奥行き）237×（高さ）60ミリ■重量／620g■価格／48800円■SNK

ROM CASSETTE

戦国伝承2

弱肉強食の戦国の世で、選ばれし者たちが暴れ回る

発売中　SNK　25000円



'91年に発表された「戦国伝承」の続編。日本的な刀対刀の戦いが全面的に押し出された横スクロール型のアクションゲーム。設定はクロード・ヤマモト（1P）とジャック・ストーン（2P）の二人が、日本の戦国時代に呼び出され、忍者、天狗、忍犬の3戦士とともに闇の軍勢を相手に戦うというもの。主人公はいつでも好きなときに3戦士のいずれかに変身することができる。自分を含め計4体のキャラクターを使い分けることで、戦略的に攻略していくのがこのゲームの醍醐味だ。ステージは全部で4つ。現代と戦国時代が交錯する場面や異世界のステージもあり、プレーヤーを飽きさせない。騎馬戦のシーンも迫力たっぷり。



●他のキャラクターに変身するときはこんなグラフィックになる。変身は制限時間制なので有効に使いたい。


●2P同時プレーに対応しているのが嬉しい。一人プレーも悪くないが、こうした状況だと助っ人が欲しくなる。それにしてもこの敵キャラは不気味だ。

ROM CASSETTE

ファイヤースープレックス

格闘ゲームの流れを変える!? 本格派プロレスゲームの誕生

発売中　SNK　28000円



同社の100メガショックシリーズ第3弾。ネオジオでは初の格闘プロレスゲーム。S・W・Fという架空のプロレス団体を舞台に、10体の個性的なレスラーの中からマイキャラを選択しプロレスアクションを楽しむ。プレーモードは1Pプレーの場合、対コンピュータ戦のシングルマッチとなり、2Pプレーの場合は対戦マッチかタッグマッチのいずれかを選択可能。対戦プレー時には通常のリング、町中での戦い、電流ロープのリングとステージのセレクトもできる。アクション面では、代表的なプロレス技はもちろん、火炎殺法などの特殊技も飛び出し、やりごたえは十二分。ストリートファイトの次はプロレスが主流になる？


●ストリートファイト的なステージも用意されている。チェーン攻撃はもちろん反則だが、このレスラーは好んで使ってくる。


●一見普通のリングのように見えるが、実はロープに電流が流れている。触れるとダメージを食らうのでご用心。



●選択できるキャラは全部で10体。同キャラ対戦、同キャラタッグも可能だ。まずは各レスラーの個性をしっかり把握しておこう。

ROM CASSETTE

ワールドヒーローズ2

少年マンガノリのコミカルバトル 人気格闘アクションに続編が登場！

発売中　SNK　28000円



好評を博した格闘アクションゲーム「ワールドヒーローズ」の続編。格闘という意味では同社の「餓狼伝説」などと同じタイプのゲームではあるが、こちらの作品はその荒唐無稽さがウリ。たとえばシャークナックルという技では鮫（シャーク）状のグラフィックが相手に飛んでいったり、手もみ攻撃という技では巨大な手が表示されるなど、思わず吹き出したくなるような漫画チックなアクションが満載されている。とはいってもネオジオなのだから、その完成度、迫力には他機種の追随を許さない説得力がある。マジでむきになって戦うより所詮ゲームと笑って遊びたい人向き。キャラクターはなんと14人も登場する。


●これはモンゴリアンダイナマイトという技。技をかけたキャラが見えなくなるほど強力な技なのか。背景もいい味をだしている。


●大海賊のキャプテンキッド（左）の必殺技、シャークナックル。そのものずばりのグラフィックがなんともいえない。


●マッドマンというキャラ（左）が必殺技をかけようとしているところ。パプアニューギニア生まれの彼は精霊を自在に操れる。

GAME BOY

7月発売予定！

恐るべき破壊力！この聖鉄球にすべてを賭けろ！

コンパチヒーローシリーズ 鉄球ファイト！ ザ・グレイトバトル外伝

鋼鉄魔王ダークアイアンに対抗できるのは、唯一、鉄球神から授かりし聖鉄球のみ／この最大にして最強の武器に怒りを込めて、正義のヒーローたちは立ち上がった／想像を絶する鉄球の威力、はたしてこの戦いに打ち勝てるのか!?

1M

アクションゲーム

¥3,980(予)[税込]

©石森プロ・東映
©円谷プロ
©創通エージェンシー・サンライズ
©BANPRESTO 1993
（仮面ライダー倶楽部を使用しています。）

8月発売予定！

混戦／乱答!! らんまがいっぱい大騒動

RANMA NIBUNNOICHI らんま1/2 格劇問答!!



ひょんなことから、二人の神様に惚れられたらんま。そこから始まった『ニセらんま騒動』は、家族や仲間を巻き込み、おとくいのバトルへと発展して行く。アドベンチャーゲームとコマンドバトルが、同時に楽しめる痛快コンビニソフトは、ダイナミックなビジュアル化も実現。さらに、入魂の〝らんまカルトクイズ〟が君をどんどん熱くするぞ／今回はゲームオリジナルキャラ『イザナギとイザナミ』が登場する、ちょっぴり新鮮な乱闘ストーリーだ//

2M

コマンドバトルアドベンチャー

¥3,980(予)[税込]

©高橋留美子/小学館・キティ・フジテレビ
©BANPRESTO 1993

ゲームボーイ®は任天堂の商標です。

- ●価格はメーカー希望小切価格です。
- ●写真・イラストと商品は多少異なることがあります。
- ●全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください。

バンプレストのゲームのことならなんでも答えちゃうヨ！

バンプレスト テレフォンサービス
03-3847-6320 電話番号はよく確かめてネ！
受付・10:00〜16:00 月〜金(土・日・祝祭日を除く)

株式会社バンプレスト BANPRESTO
東京都台東区駒形1-4-14 〒111
バンダイ第3ビル
※バンプレストは、バンダイグループの一社です。

GAME BOY

ゲームボーイ

TVにつなぐ本格的なハードは持っていなくても携帯用なら持っているという人は多い。中でもゲームボーイはその代名詞的な役割を演じているようだ。カラー画面化の噂も無くなり、当分は現在のスペックでヒットし続けるだろう。



ゲームボーイ
■CPU／8ビットカスタムマイクロプロセッサ■寸法／(縦) 148×(横) 90×(奥行き) 32ミリ■液晶／スーパーツイストネマチック液晶／144×160(ドットマトリクス)■価格／9800円(込)■任天堂

ROM CASSETTE

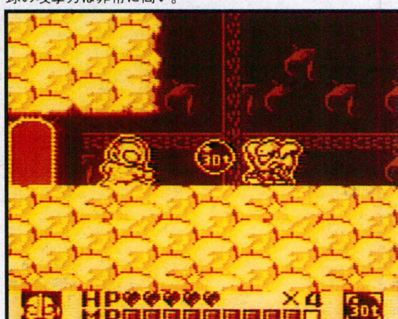
鉄球ファイト

おなじみのSDキャラが鉄球片手に大暴れ!

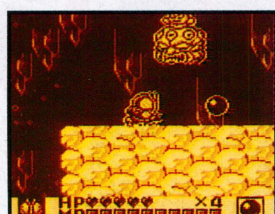
7月発売予定 バンプレスト 3980円(込)



遥か昔、鉄球神セイントスフィアとの100万年にも及ぶ戦いに敗れた鋼鉄魔王が、封印を解かれ再び宇宙に舞い戻った。プレイヤーは、ガンダムF91、ウルトラマンG、仮面ライダーブラックRX、戦士ロアの4体のヒーローを操作して、鉄球で鋼鉄魔王の手下どもをなぎ倒しながら進んでいく。ヒーローによって所持する鉄球の攻撃特性に差があるので、場面に応じてキャラを切り替えていくのが攻略のコツ。またキャラに関係なく使用できる特殊鉄球を、どう使いこなすかも勝敗のカギとなる。右方向のみスクロールするシンプルな構成だが、デフォルメ・ヒーローたちのかわいさや小気味のいいアクションはなかなか楽しい。



●30ｔ鉄球を敵にくらわすウルトラマングレート。この鉄球の攻撃力は非常に高い。



●仮面ライダーブラックＲＸのもつ鉄球はノーマルタイプのもの。どんな状況でもそれなりに使えるオールマイティーな特性を持つ。

ROM CASSETTE

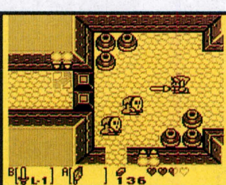
ゼルダの伝説 夢を見る島

モノクロになっても魅力は同じ 「ゼルダ」外伝、ゲームボーイに登場

発売中 任天堂 3900円(込)



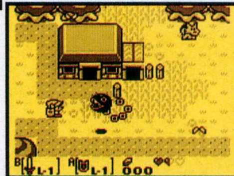
アクション・アドベンチャーの代表作として評価の高い「ゼルダの伝説」シリーズの最新作。画面構成など基本的なシステムはそのままに、新アクション、新アイテムを加え、ゲームボーイならではの作品に仕上がっている。ストーリーは、邪悪の王ガノンを倒しハイラルに平和を取り戻した(スーパーファミコン版のエンディング)主人公のリンクが、新たな災いに備えて修行の旅に出るというもの。いわば外伝的性格のシナリオだ。ゲーム中にはゼルダ姫そっくりの女の子マリンをはじめ、同社の他ゲームのキャラクターも多数登場する。これまでの作品とは一味違うユニークな「ゼルダ」ワールドが満喫できる1本だ。



●ゼルダといえばダンジョン。モノクロ画面になっても全く雰囲気が損なわれていないのが嬉しい。リンクと戦っている敵の名前が分かる人は相当なゲーム通。



●ボスとの戦闘シーンにはサイドビューの画面も用いられている。そういえばゼルダ・シリーズの中では「リンクの冒険」が横画面のアクションゲームだったっけ。



●画面切り替え式のおなじみのフィールドシーン。家の前につながれているのはマリオ・シリーズでおなじみのワンワンだ。確か性格は凶暴なはずだが……。

ROM CASSETTE

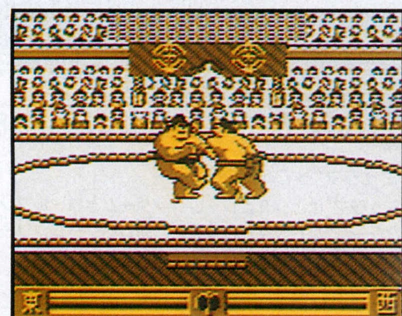
ああ播磨灘

3回負けたら即引退! 無敵の横綱、播磨灘がゲームに

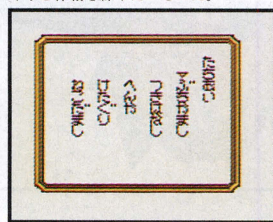
7月23日発売 アスク講談社 4500円(込)



「週刊モーニング」で連載中の同名コミックを原作のノリを生かして相撲ゲーム化。プレーヤーは無敵の力士、播磨灘となって大物力士を相手に対戦を続ける。負けは2回まで許されているが、3回負けると引退しなければならない。相手に応じて仕切り位置、立ち合い、決まり技の作戦を立て戦略的に攻めていくことがゲームクリアの条件だ。対戦力士は原作でもおなじみの大関紫電海、大関玉嵐、小結凄ノ尾、大関不動王、大関富獄、横綱北道山、横綱太刀嵐の7人。播磨灘に用意された決まり技は、居反り、つき落とし、首投げ、やぐら投げ、さば折り、二丁投げ、二枚蹴り、すくい投げなど。原作ファンならずとも楽しめる1本。



●奇麗に決まった立ち合い。これでまずは有利に立てた。後は相手の隙を伺って決め技を繰り出していく。



●立ち合いを設定する画面。5種類の選択ができる。相手の個性に合わせてじっくりと作戦を練りたいものだ。



SUPER Famicom
スーパーファミコン
SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO

SUPER Famicom スーパーファミコンマウス対応

キャラの数だけドラマが生まれる！

仲間やプレイヤーの行動によってストーリーが変化するマルチシナリオによるドラマチックなゲーム展開、迫力のバトルシーン。ロボットのパイロットの乗り換えで独自のチーム編成も可能になり、戦略性もアップ！新システムを続々搭載した、ファン待望の「第3次スーパーロボット大戦」に、君は刻の涙を見る！



パイロット能力

アムロ レイ				レベル	8
精神ポイント	104/104				
攻撃	260	操縦	73	気力	105
命中	88	反応	78	直感	200

使える精神コマンド					
加速	10	根性	30	熱血	50
気合	60	ド根性	70		
経験値	3545				
次のレベルまであと	455				

地形適応	
空	6
陸	6
海	5
宇宙	7

アムロ「いけるかっ！？」

ドラッツェ HP 800/800 兵士 反撃
ガンダム HP 1500/1500 アムロ LV 8

シミュラマシリーズ

第3次スーパーロボット大戦

7月発売予定！

キャンペーン型シミュレーションRPG®
12M+64K SRAM BB
¥9,800(予)[税別]

"シミュラマ"って何だ!?
"シミュラマ"は、シミュレーションゲームとロールプレイングゲーム的なドラマが合体した、新しいゲームシリーズ。思いっきり熱い感動と興奮が待っているぞ！

R.P.G.はバンダイの登録商標です。

●価格はメーカー希望小売価格です。
●表示価格は、税別になっております。
●写真・イラストと商品は多少異なることがあります。
●全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください。

バンプレストのゲームのことならなんでも答えちゃうヨ！
バンプレスト テレフォンサービス
03-3847-6320 電話番号はよく確かめてネ！
受付・10:00〜16:00 月〜金（土・日・祝祭日を除く）

株式会社バンプレスト
東京都台東区駒形1-4-14 〒111
バンダイ第3ビル
※バンプレストは、バンダイグループの一社です。
BANPRESTO

GAME GEAR

ゲームギア

国産唯一のカラー液晶ポータブルゲームマシンとして、独自の道を歩むゲームギア。アウトドア・ブームも手伝いこれからは野外での需要も増えてきそう。ソフトのリーズナブルな価格設定もうれしい。



ゲームギア
■CPU／Z-80A（3.58メガヘルツ）■RAM／8k（ワーク用）16k（ビデオ用）■寸法（縦）103×（横）210×（奥行き）38ミリ■重量／570g■液晶164×146ドット■価格／19800円■セガ

ROM CASSETTE

シャイニング・フォース外伝II ～邪神の覚醒（めざめ）～

6月25日発売　セガ　5500円(予価)



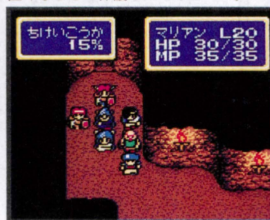
GG版シャイニングフォースに待望の第2弾が登場！

メガドライブで大ヒットした「シャイニング・フォース」のゲームギア版。ファンタジーRPGの戦闘部分をシミュレーション・スタイルにした独特のゲームスタイルはそのままに、楽しさを損なうことなくサイズダウンが図られている。独自の機能としては、作戦モードやサブコマンドのシステムが「I」からそのまま継承され、携帯用ゲーム機ならではの遊びやすい設計になっているのがうれしい。プレーの基本は、シミュレーションゲームで各ユニットを動かして戦闘するのと同じ感覚。パーティ全体がひとつの部隊でキャラクターのそれぞれがユニットだと思えばわかりやすい。リアルな戦闘シーンにも注目。



●地形ごとに背景グラフィックが異なるリアルな戦闘シーン。各攻撃の効果が視覚的に表現される。

●地形効果などを考えながら、パーティのひとりひとりの配置を決めていく。防御力の弱いキャラはパーティの真ん中に置くなどして保護してやるといい。



ROM CASSETTE

ベアナックルII ～死闘への鎮魂歌～

7月23日発売　セガ　3800円(予価)



格闘アクションゲームの雄がコンパクトサイズで登場！

メガドライブ版で話題を呼んだ同社の同名ゲームをゲームギア用にサイズダウンして移植。ジャンルは横スクロール型の格闘アクションゲーム。アクセル、ブレイズ、エディーの能力の異なる3人のキャラクターからマイキャラを選び6つのステージにチャレンジする。ハードの制約上、メガドライブ版を完全に再現できない部分はあるが、雰囲気や質感はかなり近い感じで再現。必殺技は「ストII」風のボタン組み合わせで繰り出す方式になり、メガドラ版とは違った魅力も追及されている。唯一残念なのはキャラサイズが小さくなったことで、女性戦士ブレイズのセクシーポーズが目立たなくなったことくらい!?


●ブレイズの戦闘シーン。ゲーム中唯一の女性キャラとしてメガドラ版でも人気が高かった。豊満な肉体が目立たなくなったのが残念。

●アクセルが敵をしとめた。能力バランスがもっともよく取れたキャラなので、初心者でも扱いやすい。





●選べるキャラはこの3人。それぞれ能力特性が異なる。自分の好みに合ったキャラクターを選んでいきたい。

ROM CASSETTE

トム&ジェリー

6月25日発売　セガ　3800円(予価)



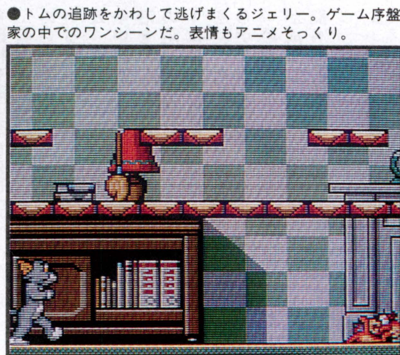
トムが追いかけジェリーが逃げる！仲良し二匹の追跡ゲーム

長年にわたって高い人気を保ち続けているキャラクター、トムとジェリーがゲームギアのラインアップに加わる。ゲーム内容は、原作の基本ともいえる2匹の追いかけっこをモチーフにしたアクションゲーム。トムが追いかけジェリーが逃げるという「なかよくケンカしな」のパターンが、ゲーム上で再現されるというわけだ。ステージは全部で五つ。トムのマイホームから夜の街、そして船の上など舞台はめまぐるしく変化する。砂漠の島に到着し迷宮内をクリアすればゲームクリアだ。各ステージにはジェリーの投げるりんごをトムがキャッチするというボーナスゲームも設けられ、バラエティーに富んだ展開が楽しめる。



●クリアしたステージとこれから進むステージとが表示される。ステージ3は砂漠の島に渡る船の上での戦いだ。二匹の顔型のアイコンがなんとも可愛らしい。

●トムの追跡をかわして逃げまくるジェリー。ゲーム序盤、家の中でのワンシーンだ。表情もアニメそっくり。



PC-9801

PC-9801

DOS/Vマシンの低価格攻勢
さすが、日本のパソコンのドンだけあって、
その豊富なゲームソフトから、

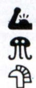
を真っ向から迎撃するPC-9801。
ゲームソフトも豊富に用意されている。
選りすぐった11作を一気に紹介！



98FELLOW／PC-9801BX-U 2
■CPU／486SX（クロック20MHz）■メインメモリ／1.6MB(最大14.6MBまで拡張可能)■補助記憶／3.5インチ・FDD 2 基。ハードディスク内蔵可能■寸法／（幅）380×（奥行）335×（高さ）150ミリ■重量／7.8kg■価格／218,000円■日本電気

FLOPPY-DISK

THE ATLASⅡ
アトラスⅡ



発売中 | アートディンク | 10800円

ゲームをプレーしながら世界の歴史を知る

舞台は16世紀。世界大地図帳（ワールドアトラス）を完成した父の遺志を継ぎ、謎につつまれた内陸探検に旅立つ……探検SLG「アトラス」の続編が登場した。前作では、海岸線しか作れなかったが、今回は前作で作成したデータをそのまま利用し、内陸を探査していく。もちろん、「Ⅱ」オリジナルのマップデータも用意されているので、前作をプレーしていない人でも楽しむことが可能だ。

目指すのは、全宝物の約半数を所有し、一定以上の資金を持ち、内陸部の80％以上を明らかにし、博物館を建設すること。テクノロジーとは縁のない時代。それであるがゆえのロマン溢れる冒険を体験できる、壮大なシミュレーションゲームである。



●「アトラス」とデータリンクすると貿易航路や財産を継承できる。最大12世代に渡り、探検を継続可能だ。



●ハードディスク対応で、ゲーム展開はスピーディ＆スムーズ。世界を彩る発見物は前作の２倍以上。MIDI対応のサウンドにも注目だ。

FLOPPY-DISK

エコロジーマジック

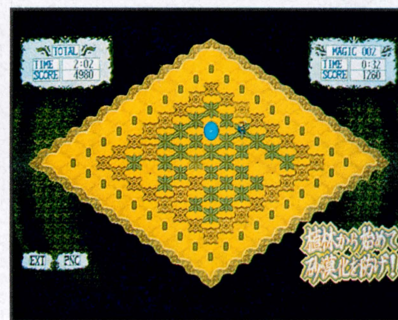


発売中 | ジー・エー・エム | 7800円

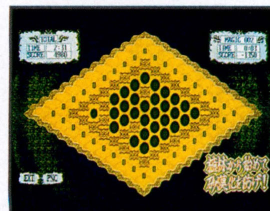
ゲームの世界もエコロジーブーム!? 環境問題をまじめに考えてみよう

タイトルからも分かるように、環境問題をモチーフにして作られたパズルゲーム。コンセプトは「生態系の破壊につながる砂漠化や人為的な、また自然的に生じる現象を如何に防ぐことができるか!?」

ゲームは、プレーヤーとコンピュータが交互に行動し、プレーヤーは植林を、コンピュータは砂漠化を進める。植林に成功すると森林ができ、森林で囲むと砂漠は消滅。逆に砂漠に囲まれてしまうと、森林は消滅する。ある空地を森林で囲むとオアシス地帯が現われ、オアシスをフィールドに2ヵ所作ることができればステージクリア。一風変わったシミュレーションゲームを楽しみながら、環境問題について考えてみよう。



●エコール（植林者の愛称。プレーヤーのこと）が緩衝エリアに植林すると、そのエリアには森林ができる。



●ある空地が砂漠に囲まれると汚泥地帯となり、フィールドに２つ汚泥地帯ができると、緑化は失敗。

FLOPPY-DISK

神々の大地～古事記外伝～



発売中 | 光栄 | 9800円

「古事記」の時代を再現。新しい古代史がここに綴られる

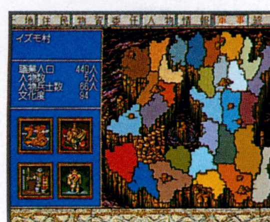
現存する日本最古の歴史書「古事記」から題材を取ったRPG。

舞台は架空の大陸、葦原中国。良き神々のいる天上界「高天原」と、悪しき神々のいる地中界「根の国」。ゲームは、主人公が、高天原の長であるアマテラスに呼ばれ、争いあう人々の心が邪悪の神スサノオの復活を招こうとしていることを教えられ、その阻止を命じられるという設定。プレーヤーは、旅の途中で待つ、異なる職業と能力を持った約100人もの仲間と協力しながらゲームを進めていく。

最初は普通のRPGだが、キャラクターが成長してくるとシミュレーション的な展開も楽しめるようになっている。



●史実としての国家成立の過程をシミュレーションの技法で、戦闘や冒険部分はロールプレイングで表現している。



●各地を旅しながら、村をまとめていく。移動は２DフィールドのRPG形式。戦闘は全体ヘクスと詳細フィールドの２段階で行われ、より細かい戦術を駆使できる。

FLOPPY-DISK

XakⅢ サークⅢ
The eternal recurrence

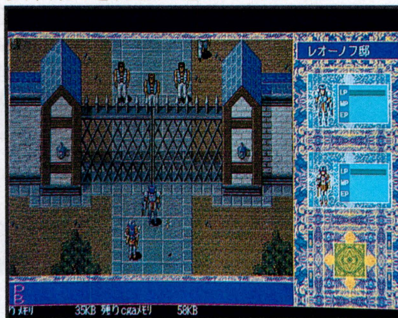
発売中 マイクロキャビン 11800円



救世主ラトクよ、異世界からの侵略者を討て！

人間界のサーク、妖精界のオーシャニティ、妖魔界のゼキシス。3つの世界は行き来できないはずだが、強大な力を持つ妖魔が人間の世界に侵攻してきた。妖魔たちと戦う主人公ラトク……というのが、この「サーク」シリーズ。剣と剣のぶつかりあいが重視されているため、リアルなチャンバラ感覚を楽しめる他、これまでのシリーズに登場したキャラクターたちに再会できるという楽しみもある。最大2人の仲間がプレーヤーとともにオートバトルするパーティアクションは便利な機能だ。

この壮大な物語を楽しむには、やはりシリーズの最初からプレーしたほうが賢いようで……。



●立体表現が可能な、斜め見下ろし方式のマップ。これにより、高さが違う交差する通路などが表現可能になった。


●「Ⅲ」には、シリーズ最高＆最大の壮大なシナリオが用意されている。ディスク6枚組で、ハードディスク対応。ゲームもいまやビジネスアプリケーション並みのボリュームなのである。

FLOPPY-DISK

SchwarzschildⅣ
シュヴァルツシルトⅣ／ザ・クレイドル・エンド

発売中 工画堂スタジオ 12800円



ストーリーを重視した重厚なスペース・シミュレーション

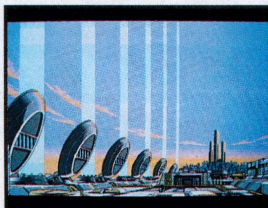
果てしなき戦乱が続くシュヴァルツシルト宇宙の戦いの歴史を描いた人気作「シュヴァルツシルト」の第4弾。4作目にして、ようやくシリーズ全体の主人公である、真王クレアが登場する。

ゲーム序盤は、戦力の充実を図り、同盟国との結束強化を進める。それが生き残るポイント。従来のウォーSLGと違い、シナリオSLGであるこのゲームでは、一度の敗戦が命取りになりかねないので、常に、慎重に戦う必要がある。

シナリオ・シミュレーションという新しいジャンルは既に高い人気を得ており、この「シュヴァルツシルト」シリーズはまだまだ続いていくのである。



●ウインドウを開く位置を自由に調節できるマルチウインドウシステムの採用で、快適操作を実現している。


●サブタイトルのCradle Endとは、ゆりかごの時代は終わった、という意味。これから厳しい時代が始まると予感させるサブタイトルだ。

FLOPPY-DISK

ダービースタリオン

発売中 アスキー 12800円



ファミコンで人気の"ダビスタ"がパワーアップして、98版で登場！

ついに憧れのサラブレッドのオーナーになった！ プレーヤーは、一頭の繁殖牝馬と1500万円の資金を元手に、種牡馬を配合して仔馬を生産・育成し、厩舎で調教、レースに出走させる。各レースは開催地や出走距離、馬場の状態、オッズ、賞金など細かくデータが設定されている。最終目的は、ダービーやエリザベス女王杯などの16のG1タイトルを制覇すること。フロッピーディスクを介してデータを交換し、競馬仲間同士（！）で愛馬を戦わせることも可能だ。ファミコン版の「ベスト競馬ダービースタリオン」は20万本、「ダービースタリオン全国版」は40万本の出荷実績を持つ。98版でもハマる人が続出するに違いない。


●厩舎は関東の美浦と関西の栗東。調教は、芝、ダートの他に、新たにプールと坂路が加わった。


●スタートやゴールでは画面が切り替わり、迫力のある実況中継を楽しめる。レースが終わると、1着馬のタイム、着順と着差、配当などが表示される。

●4代前までの血統と産駒にあらわれる特徴を示す種牡馬データ。血統、得意距離、ダートの巧拙、気性、実績、安定性など、データの種類も豊富。

FLOPPY-DISK

Knights of the Sky
ナイツ・オブ・ザ・スカイ

発売中 マイクロプローズジャパン 11800円

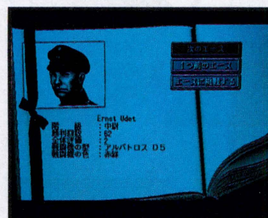


複葉機に乗り込み、機銃を操るシンプルなフライトシミュレーション

第一次大戦でのヨーロッパ上空の空中戦を舞台にした複葉機のフライトシミュレーション。プレーヤーは、性能の異なる最大20種類の機体から自分の好きな飛行機を選択することができ、プレーモードは、飛行訓練、空中戦、第一次世界大戦、対戦プレーの4種類。「第一次世界大戦」では、ドイツの16人の空のエースと、エース中のエースの座を賭けて戦うことになる。

使える武器は機銃だけ。このシンプルさゆえ、空中戦の楽しみが増幅され、フライトシミュレーションの醍醐味を感じさせてくれる。また、対戦モードを搭載しているので、2台のパソコンをつないでの通信対戦を楽しむことも可能だ。


●コックピットはいたってシンプル。複雑な操作は必要なく、戦術重視の空中戦を楽しめる。


●「空中戦」モードでは、実在した16人の空の撃墜王の中から、好きな対戦相手を選ぶことができる。「第一次世界大戦」に進む前に、このレベルでしっかり訓練すべし。

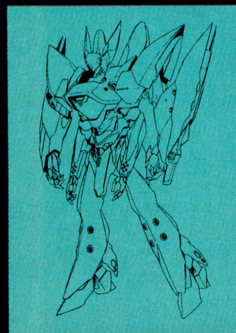
199X年、『バビロン計画』はキミの手に委ねられた。

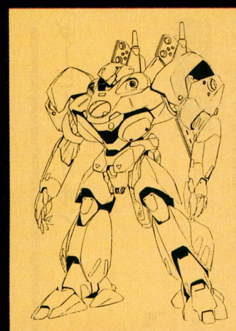
機動警察 MOBILE POLICE パトレイバー

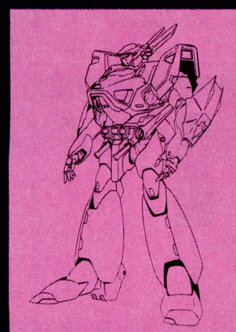
PATLABOR

For PC-9801 Original Parsonal Computer Game

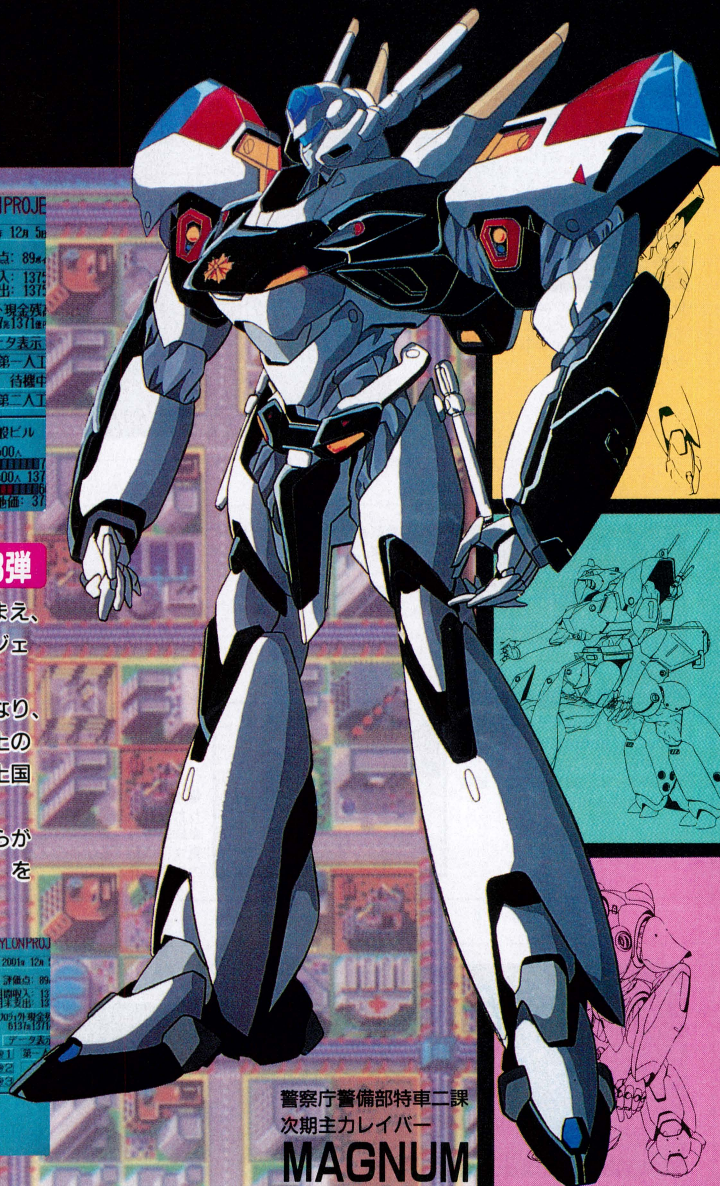
今秋発売予定











バンプレスト パソコンゲーム第3弾

■『機動警察パトレイバー』の世界観を踏まえ、近未来の東京湾再開発計画（バビロンプロジェクト）をリアルにシミュレート。

■プレイヤーはプロジェクトの総責任者となり、様々な災害や事故に対処しながら、東京湾上の埋立地に新都市を形成。最終目標である湾上国際空港の建設を目指します。

■さらに、続発するレイバー犯罪には、自らが警視庁の特車2課（通称パトレイバー小隊）を指揮して事件を解決に乗り出します。

●土地売却予算、犯罪発生率など、様々なパラメーターに注意しながら、「バビロンプロジェクト」を実現させよう！

警察庁警備部特車二課
次期主力レイバー
MAGNUM



株式会社バンプレスト
東京都台東区駒形1-4-14 〒111
バンダイ第3ビル
※バンプレストは、バンダイグループの一社です。

バンプレスト テレフォンサービス
03-3847-6320 電話番号はよく確かめてね！
受付・10:00～16:00月～金（土・日・祭日を除く）

レイバー・デザイン：佐山善則

企画・制作：APLIX・LOCUS・ONIRO・超音速

FLOPPY-DISK

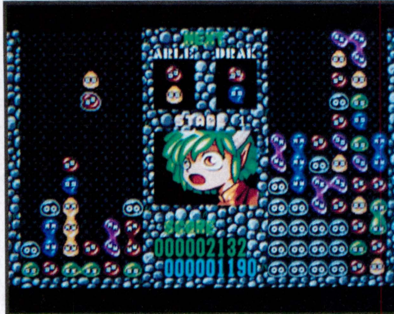
ぷよぷよ

発売中 ｜ コンパイル ｜ 7800円



**今日も空から降ってくる……
すべてを忘れて、さあ、〝ぷよ〟しよう**

最近のゲームはややこしくて、と嘆いている諸兄に朗報。ゲームセンターで大人気のアクションパズルゲーム「ぷよぷよ」がついに98に登場した。ルールはいたって簡単。上下左右4つ以上ぷよぷよをつなげると、消える。これの繰り返し。単純であるがゆえにハマってしまうのだ。ひとりで、ふたりで、とことん、なぞなぞの4モードが用意されていて、楽しみ方もいろいろだ。「テトリス」などの落ちモノパズルの人気はビジネスシーンではかなり高い(!?)が、どこかひょうきんなキャラクターが登場するこの「ぷよ」もきっと、全国のオフィスを席捲することであろう。



●コンピュータと戦う〝ひとりでぷよぷよ〟モード。くっついたぷよの目玉に注目。愛嬌があって、可愛い。



●コンピュータや人間と対戦する時には、透明なお邪魔ぷよが降ってくる。左3列目にぷよぷよが積み上がってしまうと、ゲームオーバー。

FLOPPY-DISK

ブランディッシュ2

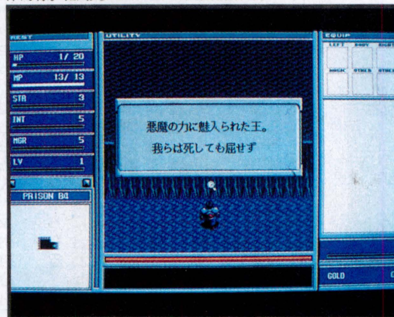
Brandish2 THE PLANET BUSTER

発売中 ｜ 日本ファルコム ｜ 12800円



**ファルコムRPGの決定版、登場!
RPGの最新進化型がここにある**

フルマウスオペレーションを採用。従来のRPGとは一線を画した斬新なゲーム性を持つ、リアルタイムのアクションRPG。常に新しい何かを提供し続ける日本ファルコムの自信作がこの「ブランディッシュ2」だ。冒険の始まりである監獄島ベルサドスをはじめ、森や町、海岸線など変化に富んだステージが多数用意されており、マップの種類は、前作の6から22パターンへとボリュームアップ。さらに、盾と剣というRPGのスタンダードな装備以外にも、さまざまな組み合わせが可能。魔法の種類も増え、戦闘はバリエーション豊かでグラフィカルなものになっている。プレーしてみると、その凄さが分かる。



●方向転換がマップ全体の回転で表現されるシステムは前作同様。臨場感たっぷりの画面構成だ。



●迷宮の謎解きを楽しむ要素に加え、物語のドラマチックな展開も見せ場。武器の成長・消耗、鍛冶屋で打ち直すことによる回復・増強など、新しい要素も加わっている。

FLOPPY-DISK

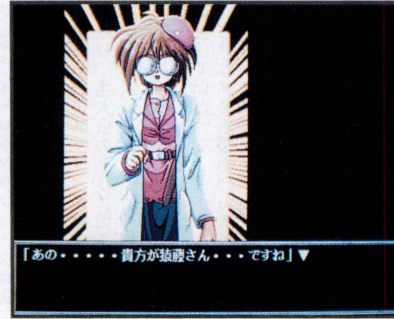
pro student G

発売中 ｜ アリスソフト ｜ 6800円

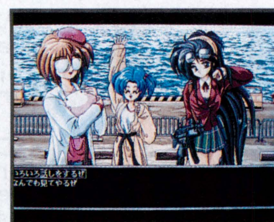


**Hソフトをプレーして
ストレスと欲求不満を、一発解消!**

乱暴者であるがゆえに離島の学校の地下牢に幽閉されている20歳の高校生、猿藤(えんどう)悟郎。そこへ現われた18歳の高校教師、三蔵法子。彼女は、秘密の書類を東京に届けなければいけないが、不良グループに狙われている。そんな女教師に頼まれ、猿藤は護衛役を務めることになるのだが……。護衛役は猿藤以外に、柔道が得意で大食いの八神(しま)ちょこと、水泳が得意でガンマニアの四万十(しまんと)沙織。奇妙な4人組が、旅をしながらエッチのオンパレード。18禁の過激な画面は、まさに大人の味。登場人物の名前からもわかるように、実はこれ、元ネタは「西遊記」。たまにはこうしたHゲームをプレーしてストレス発散! といきましょう。



●設定はいささか強引だが、ギャグ感覚満載で、笑いながら興奮できる。吉本がAVを作ると、こうなるのかも……。



●こんなことしていいのかしら……なんて思ったりもする。パソコンの18禁ゲームは、相変らず過激なグラフィックが次から次へと登場してくる。このグラフィックは序の口の序の口。

FLOPPY-DISK

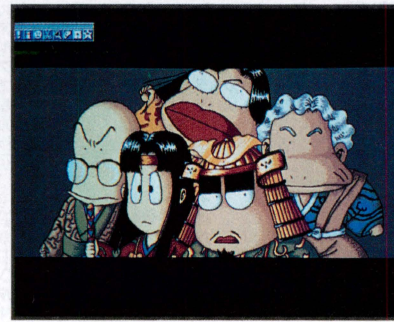
戦国秋葉原～信長伝～

7月発売予定 ｜ メディアワークス ｜ 12800円

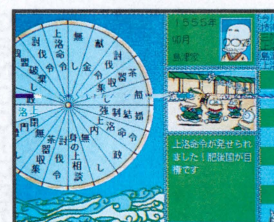


**戦国シミュレーションに
新しい波が押し寄せてきた**

パソコンゲーム誌に連載の人気キャラたちが大暴れする……。戦国シミュレーションは数多くあれど、ここまですちゃらか仕立てなのは珍しい。プレーヤーは10人の有力大名の軍師となり、領土を拡大し天下統一を目指す。10人の大名のうち5人を、秋葉原、四谷、犬梵、茶水、南姫の摩訶不思議な5人が務める。面白いのは、毎ターンごとに巻物を購入し、すべての命令をその巻物を使って行うところ。兵の募集、兵糧の運搬など、巻物の種類は8種類あり、威力は3段階。キャラクターごとに巻物の購入価格が変化するので、そのキャラの得意分野の業績を伸ばすことができる。キャラに入れ込むことで、楽しさはさらに増す。



●5人のキャラクターが10人の有力大名家のどこを務めるかは、コンピュータがランダムに決定する。



●運命イベントが3カ月に一度やってくる。〝強制結婚〟を命令されると、ランダムに決定した大名家と婚姻関係を結ばなければならない。ミカドのきまぐれな命令に背くことはできない。

FM-TOWNS

FM-タウンズ

CD-ROM一体型でマルチメディア時代を先取りするFM-TOWNS。
テレビにつないで楽しめるニューマシン"Marty"の登場で、ゲームソフトも急増中。
美しいグラフィックとサウンド、TOWNSゲームの魅力に急接近！



FM-TOWMSⅡ モデルHR20
■CPU／486SX（クロック20MHz）■補助記憶／3.5インチFDD 2基。ハードディスク内蔵可能■メインメモリ／4MB（最大28MBまで拡張可能）■寸法／（幅）340×（奥行）380×（高さ）146ミリ■価格／328,000円■富士通

CD-ROM

AZURE〈アジャ〉

発売中　ファミリーソフト　9800円



理屈はいらない。敵を撃破する、爽快な気分をぞんぶんに味わおう

ハイパー3Dシューティングゲームと銘打たれているだけあって、スピード感は抜群。テクニックはもちろん、反射神経も要求される。

ゲームは3つのステージからなる。強制的にスクロールする3D画面に合わせて、迫り来る敵部隊を撃破していく基本ステージ。続くは、敵の弾数がハンパじゃない、強制3D横スクロールモード。オールレンジモードでは、左上に表示されるマップを見ながら、プレーヤー自身が自機＝ストライクギアを操作してゲームを進めていく。シューティングの楽しさは、バリバリと敵を撃破していくところ。気分をスッキリさせたいのなら「AZURE」がお薦めだ。



●建物の赤いドアを開けるにはキーカードが必要。敵が発射したミサイルを撃ち落とすことも可能だ。



●ストライクギアのコンディションはGREEN（スタート時）、YELLOW（多少危険）、RED（かなり危険）、DANGER（あと数発でゲームオーバー）で表示される。回復アイテムを上手に手に入れることが、勝利への近道。

CD-ROM

Vain Dream ヴェインドリーム

発売中　グローディア　11800円

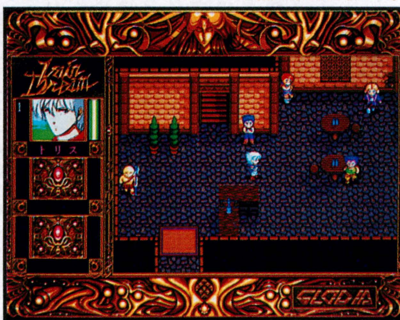


「神々の遺産」を手にするものこの世界を制する

98版の人気RPGが、TOWNSに登場。グラフィックを総描き換えした36面のマップ、そして、イベントグラフィックは実に美しい。

妖騎士グランザム率いる魔道部隊に敗れ去り、全滅したアスラフィル軍。ただ一人の生き残り、主人公のトリステラムは、死んだ仲間たちのためにセルジルドと戦う……。魔道士見習いのメルウィンに助けられたトリスは、いつしか妖騎士を超える力を身に付けていた。

テレビアニメで活躍中の人気声優を多数起用した音声は、TOWNSならではのもの。グラフィック&サウンド、そしてストーリー。トータルに楽しめるRPGである。



●グラフィックの美しさはピカイチ。TOWNS版への移植で、517枚のイベントグラフィックを絵画調に描き直した。



●島津冴子、子安武人ら、テレビアニメで人気の声優を起用した音声が臨場感を盛り上げる。

CD-ROM

GENOCIDE2 ジェノサイドスクウェア

発売中　ズーム　12800円



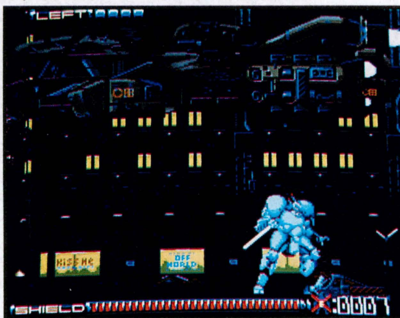
メカ好き感涙のアクションゲーム CD-ROMで、カップリング発売

X68000で好評の「GENOCIDE」が、1作目、2作目のカップリングにプラスアルファも加わり、待望のTOWNS版がリリースされた。

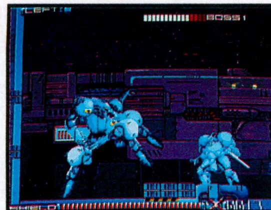
プレーヤーは人型器械＝トレーサーを操り、敵ロボットやアンドロイド兵をバッタバッタと倒していく。

舞台は23世紀の近未来。自機のトレーサーは、ジャンプ、キック、チャンバラなど、豊富なアクションパターンを持っている。操作はけっこう難しいが、それだけやりがいがあるともいえる。

モノクロの3Dアニメーションによるオープニングシーンも秀逸。完成度が高く、何度見ても飽きない。



●これぞロボットアクションの決定版。難易度はやや高いが、それゆえクリアできた時の悦びは大きい。



●TOWNS版では、ゲームシステム、操作性などがパワーアップしている。グラフィックも一新され、派手なロボットアクションがいっそう冴える。

CD-ROM

DALK ダルク

発売中 | アリスソフト | 7800円



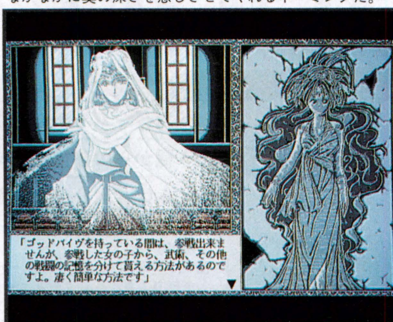
夜這いとヒーリングの魔法 持続力とパワーが勝負の分かれめ

男神マーティスと女神ミラ。異性の心を操る力を持つ、ふたりの恋愛神の争いに巻きこまれた修行僧セイルが、仲間たちと一緒に封印を解く旅に出る……というストーリーのアダルトSLG。

主人公は、14人の女の子とパーティを組み、敵と戦う。プレーヤーは実際に戦闘には参加せず、ヒーリングの魔法を使って後方支援するだけという、村西監督ばりの設定が楽しい。女の子たちへ夜這いをかけることで、自分の経験値を上げるというのもなかなかオツなものだ。

このゲームをプレーしていると、ハーレムの王様のような気分を味わえる。さあ、体力の続く限りチャレンジしてくれたまえ。

●封印を解くための武器の名は"ゴットパイプ"。うーん、なかなかに奥の深さを感じさせてくれるネーミングだ。





●14人の少女たちは、獣人族のライオン娘もいれば、村長の娘、身長2メートルの大女までいる。誰に夜這いをかけるかで、あなたの趣味が分かります。

CD-ROM

レイルロードタイクーン

発売中 | マイクロプローズジャパン | 12800円



あなたは鉄道会社の経営者 鉄道王の夢を実現できるか!?

1800年代初頭に始まる鉄道建設ラッシュは、アメリカをはじめとする経済大国の発展に多大な貢献をもたらした。この時代を舞台に、一介のビジネスマンであるプレーヤーが、株式投資と百万ドルのローンを元手に鉄道会社を経営していく。

まず、線路・駅を建設し、乗客・物資の運搬により利益を得るところからゲームはスタート。マップは、アメリカ東部、西部、イギリス、ヨーロッパの4種類。鉄道だけではなく、駅の施設や都市の工業施設などに投資して、社会そのものの発展を促すのが、事業成功の秘訣だ。列車音や構築音など、FM-TOWNSならではのリアルなサウンドも楽しみのひとつだ。

●この時代、鉄道会社の経営者は高いステータスを獲得していた。鉄道が産み出すのは、富と文明である。





●列車から得られる収入は、普通、快速、急行の順に大きくなる。新型機関車が出たらすぐに買い替え、余裕が出たら自社株の50%以上を押さえる……鉄道王への道のりは、長い。

CD-ROM

ダイヤモンドプレイヤーズTOWNS

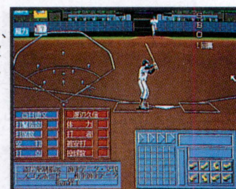
6月下旬発売予定 | 日本テレネット | 12800円



作戦重視か、力で押すか!? 電脳ゲームで野球小僧が狂喜する

ある時は監督、ある時は選手、はたまたある時はフロントとなり、自分の球団を優勝に導いていく野球シミュレーション。球団の経営と投手と打者の駆け引きという2つの要素を中心にシミュレート。6種類の経営コマンドと、最大8種類の球種、36分割のコース、4種類の球速が設定可能。㈳日本野球機構より、球団名、選手名の実名使用許諾を受けており、登場する選手はすべて実在のプロ野球選手。データは今年4月の開幕時点のものが使用されているが、選手や球団のデータをエディットする機能がついているので、シーズン途中から登場した選手をチームに加えることも可能になっている。

●打者は「盗塁指示、作戦、球種、投球コース、球速」を、投手は「牽制指示、球種、投球コース、球速」をそれぞれ設定することが可能。





●実在の選手名の登場は、ファンにはたまらない。池山選手の今年の活躍はいかに。



●槙原と岡田の対戦。強気のストレートか、裏をかいてスローカーブか。投球前の緊張の一瞬だ。

CD-ROM

卒業'93

発売中 | ジャパンホームビデオ | 11800円



憧れの女子高教師……教育の現場は想像以上にシビアであった!

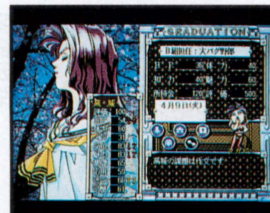
プレーヤーは、名門女子高の新任教師となり、5人の生徒を教育指導していく、ニュータイプのシミュレーションゲーム。

女生徒は、きゃぴきゃぴの志村まみ、不良タイプの新井聖美、色香漂う高城麗子、健康的な加藤美夏、優等生タイプの中本静。セーラー服姿の5人の生徒は、みんな美少女で表情豊か。表情の変化はアニメーションで表現され、おまけにキャラクターがしゃべる。

品行方正だった生徒が不良になったり、放っておくと家出をしたり、彼女たちは奔放にいろいろとやらかしてくれる。ちょっぴりエッチなシーンも楽しめたりするが、さて、あなたの指導力はいかに。

●鶴ひろみをはじめとする有名声優陣をキャスティング。生徒たちがしゃべるのは、TOWNSならでは。





●進学か就職か、それとも留年か。卒業後の進路は先生の指導力次第。就職先に、看護婦、デパートガールなど、制限を着る職業が多いのはなぜだろう……!?

X68000

X68000

ゲームセンター並みのド迫力ゲームを楽しめるX68000。
68オリジナルをはじめ、他機種からの移植版も続々と登場。
マンハッタンシェイプのボディからは、当分、目を離せそうにない！



X68030
■CPU／MC68EC030（クロック25MHz）■補助記憶／5.25インチFDD2基。ハードディスク内蔵可能■メインメモリ／4MB（最大12MBまで拡張可能）■寸法／（幅）155×（奥行）270×（高さ）363ミリ■重量／7.8kg■価格／398,000円■シャープ

FLOPPY-DISK

ウイニングポスト Winning Post

発売中　光栄　12800円



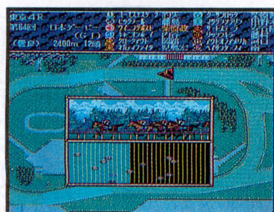
競馬ゲームの決定版。本物気分を味わえる、馬主シミュレーション

これまでの競馬シミュレーションは、実際の競馬同様、馬券を買って、的中させて、というのが主流だったが、「ダービースタリオン」あたりからは、このゲームのような馬主シミュレーションが増えてきた。「Winning Post」で体験できるのは、本格設定の仮想競馬世界である。

平日の行動は、情報集め、厩舎、牧場訪問、馬主訪問の4つ。たとえば、厩舎コマンドでは、馬の調教や出馬登録の他に、調教師たちの話を聞き、どのレースに出走させるのかを決める。レース開催は日曜日。新聞、掲示板、オッズ、パドックなどで情報を集め、馬券を買う。使える金額は数千万円単位とスケールが大きい。



●ゲームスタート時に、2頭の馬がプレーヤーにプレゼントされる。血統などのデータをよく検討して選ぶこと。


●調教ポイントは、スピード、スタミナ、瞬発力の3つ。パドックや新聞も本格的。とにかく本物そっくりである。

FLOPPY-DISK

エトワールプリンセス Etoile Princess

発売中　エグザクト　9800円



2等身の王女様が活躍するコミカルなアクションゲーム

星の部族の王女様なれど2等身。主人公の名はリルル。悪魔によって封印された王女たちを救出するために、リルルは冒険の旅に出る……キャラは可愛いく、ストーリーはRPG風だが、派手な必殺技がビシバシ飛び出す、実はこれ本格的なアクションゲームなのだ。

封印を解いた王女を仲間に加えたり、リルルの婚約者の王子が登場したり、キャラの元気の良さ同様、ゲームはスピーディな展開を見せる。使える技の種類は部族によって違い、特定の技が必要になってくるシーンもあるので、要注意。68000ならではの緻密なグラフィックが、ゲームの迫力を増幅している。



●キャラの可愛いさと、派手な必殺技のギャップが楽しい。敵キャラもなかなかユニークだ。


●バリアーを張ったり、ダッシュしたり……アイテムを取ることでキャラクターがパワーアップする。

FLOPPY-DISK

餓狼伝説

7月23日発売　魔法株式会社　8800円



隠れた闘争心を刺激する対戦型格闘ゲームの決定版

マーシャルアーツの達人、テリー・ボガード。その弟で骨法の使い手、アンディ・ボガード。ムエタイのチャンピオン、東丈。この3人から好きなキャラを選び、各ステージで待ち受ける敵キャラを撃破し、宿敵ギース・ハワードとの対決に挑む。必殺技は一人に4種類ずつ用意されているが、使うタイミングを誤ると墓穴を掘ることになりかねないので、要注意。まず、必殺技を磨いてから戦いを始めたいものだ。

ゲームセンターでは、相変らずこうした対戦型格闘ゲームの人気が高い。X68000だから、ゲーセンの興奮を、忠実に再現。思わず声が出る、格闘ゲームファン必遊の一本。



●NEO-GEOの人気作の移植版。操作方法が一部異なる以外は、オリジナルに忠実に移植されている。



●バーンナックル、タイガーキックなどの豪快な必殺技を使いこなそう。2対1の変則マッチも楽しめる(要メモリ4MB)。

FLOPPY-DISK

KU2 クーツー

発売中 パンサーソフトウェア 7800円



笑いながら戦う シューティングゲーム登場

世にシューティングゲームは多数あれど、この「KU2」ほどお得感を味わえるものは他にはないだろう。

ゲームの構成は、シリアス面とコミカル面の2つ。シリアス面は、通好みの全部で8ステージ。一方のコミカル面は「アメリカンドリーム」「ニッポンチャチャチャ」などの個性的で笑える5ステージ。2人プレーも楽しめ、コミカル面はやや難易度が低く設定されているので、これなら初心者でもプレーすることが可能だ。敵も、コーラ缶、シューマイ、ハンバーガーなど食べものにちなんだものが多数登場。なんだか笑ってばかりいて、戦うことを忘れてしまいそう……。

●ゲームソフトの自動販売機、ブラザーTAKERUで発売された「KU2フロントロー」をパワーアップ。





●エネルギーをためると、KUが肥っていく。アイテムを見逃さないように注意。敵の多いポイントは2人プレーで乗り切ろう。

FLOPPY-DISK

STARFORCE スターフォース

発売中 電波新聞社 4900円



アーケードゲーム史上に残る 名作をパソコンに完全移植！

この音楽を聞くと、思わず指が連射してしまう……懐かしのアーケードゲーム、「スターフォース」がX68000版で登場した。ひたすら撃ちまくる、あの快感にまたひたることができるのだ。

グラフィックも音楽も、ゲーム世界の進歩はめざましい。新しいゲームがどんどん登場してくるなかにあって、惜しまれつつ姿を消したゲームも多数あった。このビデオゲーム・アンソロジーは、そんな、古くても良いアーケードゲームをパソコンに移植していこうという気鋭の企画なのである。

「若いころはよくゲーセンに通ったもんだ……」などという往年のゲームファンにはこたえられないはず。

●アーケード版を完全移植。モニターを横に倒してプレーする、タテ画面モードもある。





●「スターフォース」以外にも、「ララクレスタ／ムーンクレスタ」「チェルノブ」（各4,900円）、「リブラブル」（7,900円／6月25日発売予定）などの名作がラインナップされている。

FLOPPY-DISK

倉庫番リベンジSX—68K～ユーザー逆襲編

発売中 シャープ 6800円

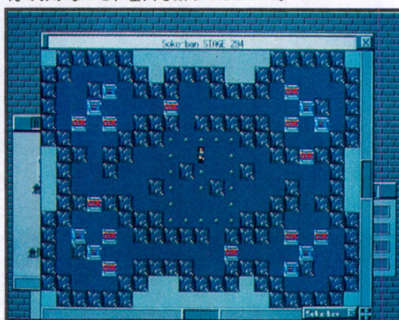


今なお悩み続ける倉庫の番人たち 解決されぬ悩みがここに集結

1982年に発売され超ロングセラーを続けているパズルゲームの定番「倉庫番」。倉庫内にある荷物を決められた場所に運ぶ。ただ、それだけ。それだけ、だからこそ楽しい。誰にでも手軽に楽しめるという単純さが、ロングセラーの秘密だろう。

そんな「倉庫番」シリーズの中で、これは、タイトルから分かるように、ユーザー投稿の超難関問題を集大成したもの。解くのに頭を悩ましたユーザーの怨念がそれぞれの面にこめられている。全部で306面、必死で解くか、それとも呑気にかまえて老後の楽しみにするか。遊び方はあなたの自由。悔ることなかれ。半年で解けたら、あなたは天才だ。

●荷物を片付ける順番にも注意。自分の行動をしっかり覚えておかないと、墓穴を掘ることに……。





●アクションは「押す」だけ。押したら、もう元には戻せない、将棋や囲碁のように、今後の展開を十分に考えてから行動しないと痛い目にあう。

FLOPPY-DISK

大航海時代II

発売中 光栄 9800円

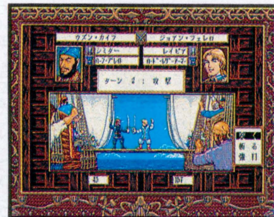


冒険の扉が再び開く！ 夢とロマンへ、VON VOYAGE!!

16世紀初頭のヨーロッパにおける一大ムーブメント、〝海洋冒険〟をテーマにしたシミュレーションゲーム。プレーヤーは、冒険家、女海賊、イスラム商人といった6人の主人公から一人を選びゲームを進めていく。ゲームのストーリーは、プレーヤーの選んだキャラクターによっておおよそ決まってくる。商人を選んだなら、寄港地の特産品交易などで得た利益により同盟港を増やしていく。海賊になったなら敵国の艦隊を壊滅し、冒険家なら財宝や未発見の鳥獣を見つけ出す……などなど、6人の主人公それぞれのバラエティあふれる冒険を楽しむことができる。海の向こうで待ち受けているのは何か。いざ、出航！

●4050画面ものマップを使用し、全世界を緻密に再現。マップ上には古代の遺跡や秘宝などが100種類も隠されている。





●光栄が提案する新しいジャンル、リコエーション・シリーズの1作。同シリーズはRPGとシミュレーションの中間に位置するゲームジャンルで、新しいゲームの世界を創造している。

Macintosh

マッキントッシュ

ファミコンや他のパソコンと比較して、エキセントリックなものが多いマックのゲーム。
国産のCD-ROM作品も続々とリリースされ、マルチメディアに強いパソコンの面目躍如！
マックのゲームにキャッチアップ!!



Macintosh LCIII
■CPU／MC68030（クロック25MHz）■メインメモリ／4MB（最大36MBまで拡張可能）■補助記憶／3.5インチFDD 1基、HD・80MB■サイズ／（幅）310×（奥行）382×（高さ）81ミリ■重量／4.0kg■価格／268,000円■アップルコンピュータ

FLOPPY-DISK

AQUAZONE

発売中 リッツ・コンピュート 24800円



モニターの中の仮想水槽
お魚の命を握るのはあなた

忠告をひとつ。始めたら最後、責任感の強い人は止められないのが、この熱帯魚飼育シミュレーション「AQUAZONE」だ。
水槽に、水草や流木をレイアウトし、TetraとCat Fishの2種類の魚を何匹か放す。魚には名前がつけられるので、愛着も増そうというものだ。ここから餌をやったり、フィルターの掃除をしたりと、まめなケアが必要となる。このゲームが立派なのは立ち上げたときに、前回終了からの経過時間を計算して、魚が成長しているところ。放ったらかしておくと、病気になったり、餓死してしまうこともある。泳ぐ姿が愛らしいだけに、死んでしまった魚を見るのは画面の中とはいえ悲しい。



●餌をやるとお腹をすかせた魚たちが、待ってました！とばかりに餌に群がってくる。幸せを感じる瞬間。



●こまめに魚の状態をチェックし、病気に感染していたら適切な薬を投与する。病原体や薬の情報も画面に表示されるので、困ったときはすぐ見ることができる。

CD-ROM

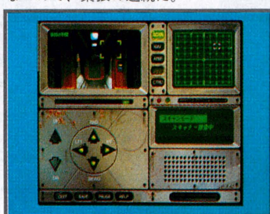
The Iron Helix
アイアン ヘリックス

発売中 HAテレコム 14800円



迫り来る謎の宇宙、
地球を救えるのはあなたしかいない！

時は25世紀、コントロールを失い地球に接近しつつある宇宙船内に、リモコンロボットを送り込み、人類を滅亡させる究極兵器を取り除くか、地球への衝突を回避するのがあなたの使命だ。
不気味な巨大宇宙船の内部にある物体を、アームでつかみ、スキャンしながら探索する。シンプルなストーリーではあるが、細かいところまで凝ったグラフィックは秀逸で、演出もすばらしい。製作は3Dグラフィックの専門家ドリュー・ハフマン、グラフィックデザインにはあの「トータルリコール」や「ターミネーター2」のCG制作を担当したリチャード・コーエンが携わっていると知れば、期待もふくらむ。



●無人の宇宙船を探索する。スキャンするのは楽しいが、何が出てくるか分からないので、緊張の連続だ。



●リモコンロボットで動くので派手なアクションはあまりないが、そのぶんアニメーションはスムーズ。

CD-ROM

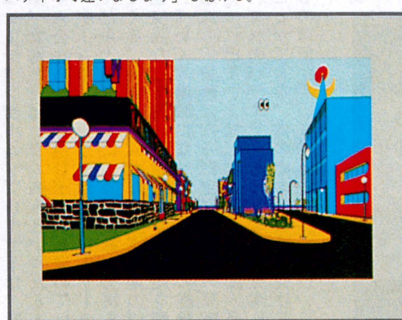
THE SEVEN COLORS
LEGEND OF PSY・S CITY

発売中 ソニー・ミュージックエンタテインメント 12400円

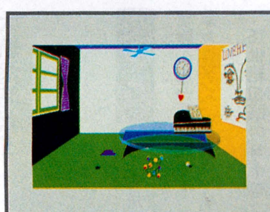


街から夜が消えてしまった！
夜と、そして7つのハートを取り戻そう

音楽ユニットPSY・Sの松浦雅也氏が考案、音楽とプロデュースを担当。ストーリーは森雪之丞氏、キャラクターデザインにミック板谷氏、CGの演出に澤井健氏が名をつらねるインタラクティブゲームがこの「THE SEVEN COLORS」。
そのタイトル通り、7色のみで描かれたファンタジックな街を舞台に、慌て者の天使が落とした7つのハートを探し出すのがテーマ。街の中には美術館や、DJにチャレンジできるディスコ、妙なスタジオのあるテレビ局などがあり、ハートを探す以外にも、遊べるしかけがもりだくさん。あちこち歩き回るだけでもおもしろく、楽しい時間を過ごせる。



●ハートを探し出すヒントは音楽。PSY・Sの新曲の「★のパティオで逢いましょう」も聴ける。



●最初に出会う紫のハートは、変わり者の住人が多いあなたのアパートにある。演奏可能なピアノが置いてあるのでトライしてみて。

FLOPPY-DISK

サムライメック

発売中 ヒューリンクス 12800円



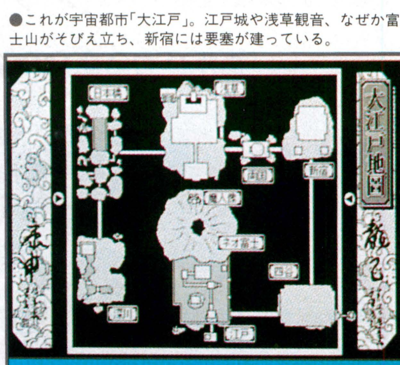
典型的ファンにおすすめの SF仕立ての長編サムライRPG

「サムライメック」はマック用ゲームにしては珍しいRPG、しかも国産のゲーム。26世紀の未来都市「大江戸」という空中都市が舞台で、主人公は立派なサムライになるべく、「深川塾」で勉強中の若者。冒険に出た彼は、巨大な陰謀に巻き込まれ……。

戦闘の基本は刀を使った斬り合い。それに、所有のメック（古代人の残した謎の機械）を使った攻撃、防御の要素が加わる。

武器や防具にするためのメックパーツは店で購入、または洞窟などで発見する。また、それらを組み立てるための設計図やメガチップ（貨幣）なども必要。といった具合で、ファミコンなどでおなじみのRPGがマックでも楽しめる。

●これが宇宙都市「大江戸」。江戸城や浅草観音、なぜか富士山がそびえ立ち、新宿には要塞が建っている。





●いまどきめずらしいモノクロの画面がゲームの雰囲気にあっている。また、ハードディスクを12メガバイトも必要とする膨大なストーリーも圧巻だ。

FLOPPY-DISK

Civilization シヴィライゼーション日本語版

発売中 マイクロプローズジャパン 12900円



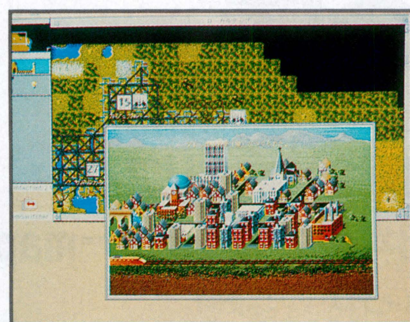
歴史上の誰もが成しえなかった偉業を、あなたは達成できるか？

このゲーム「シヴィライゼーション（Civilization＝文明）」は、BC4000年からAD2100年にかけて、時代の試練に耐えうる文明を育て上げるという壮大なシミュレーションゲームだ。

プレーヤーは紀元前に戻り、種族と舞台（地球以外の惑星も選べる）を選択。そこに都市を形成し、文明の生まれる土壌を作り、他の種族との交易や戦争などによって国家を発展させていく。6000年の間に、アルファベットの発明や、原子力を発見したり、歴史的建造物を造ってポイントをかせがなくてはならない。そしてゴールは宇宙船を発明し他の惑星へ旅立つという、これまた壮大な結末となっている。

●他国家と数々の駆け引きを成功させ、政治、経済、軍事的な判断をすべてプレーヤーが下さなくてはならない。





●アメリカで年間にリリースされた全ソフト中、もっとも優秀なものに送られるBest Consumer Product賞を受賞。

CD-ROM

The Journeyman Project ジャーニーマン・プロジェクト

発売中 バンダイビジュアル 14800円



秘密のタイムマシンに乗って時空を超えた任務を遂行せよ！

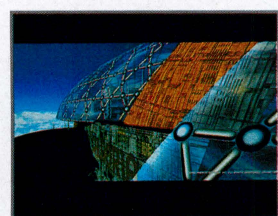
「ジャーニーマン・プロジェクト」は、エイリアンとの敵対を避けるためにタイムマシンを使って過去の歴史を修正し、元に戻すのが任務のSFアドベンチャー。

破壊的なロボットなどと戦わなくてはならないが、単なるシューティングやアクションゲームとは異なる。目的は問題を解決することにあるので、非暴力的手段で敵をかわした方が、得点は高いのだ（もちろん満足度も）。

数々のSF映画やテレビ番組にインスパイアされているこのゲーム、ディテールに凝った画面や緻密なストーリー展開に、あなたも映画の主人公になったような錯覚を覚えるはずだ。

●日本語版ではプロの声優が吹き替えをしている。表示も日本語なので、思うぞんぶん楽しめる。





●SFアドベンチャーゲームの決定版！といわれているこのゲーム、タイムマシンに乗り、過去を変えるという設定は映画「バック・トゥ・ザ・フューチャー」シリーズからきているのだろうか？

CD-ROM

Virtual Variety Show バラエティショー

発売中 サイトロン・アンド・アート 9800円

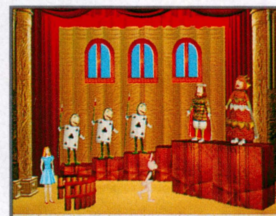


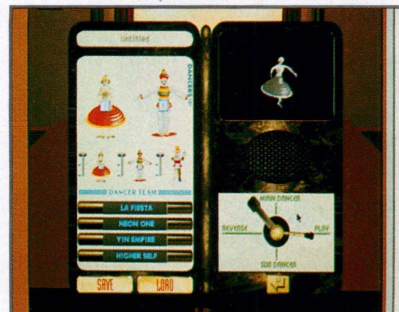
監督になって、オリジナルの舞台を演出しよう！

舞台監督になってオリジナルのショーを創ってしまおうという、ちょっと風変わりなのがこの「バラエティショー」。もちろんプログラムされている「魔笛」「オズの魔法使い」「ピーターパン」などを、ただ鑑賞するだけでも十分に楽しい。

監督を気取って出演ダンサーを選び、踊りのパターンを指示。背景や床、舞台装置、音楽などを選択して舞台を演出する。舞台が終了すると観客は拍手をしたり、つまらないときはブーイングを起こして反応するので、（どういう基準かは分からないが）演出の出来も判断されることになる。仮想の世界とはいえ、芸術とはやはり厳しいものなのである。

●可愛らしい3Dダンサーたちの踊りがすばらしい。もちろんセットや背景もなかなかリアル。





●あなたは観客に賞賛されるすばらしい舞台を創りだすことができるか？

いつでもどこでも持ち歩ける、便利な2冊のポケットmap

ぴあの本

美味しい店に迷わずアクセス!
御存知「ぴあmapグルメ」のポケット版

ぴあmap グルメ文庫 1993 最新版

'93年オープンのニュー・スポットもいち早く掲載
レストラン、バーから ファーストフードまで網羅!
渋谷、銀座、横浜etc. 主要26エリアの最新飲食店map

お目当ての店の営業時間、定休日、電話番号が一目瞭然
検索簡単! エリア別・食種別 全5000軒のグルメ・インデックス



定価800円(税込み)

街ガイドの定番、「ぴあmap」のポケット版

ぴあmap 文庫 1993 首都圏版

映画館、デパート、ホテルなどの場所がひと目でわかる
情報刷新 **首都圏主要48エリア・携帯便利な'93年最新カルチャーmap**

忙しいビジネス・マンにも便利!
成田空港第2ターミナル構内map、東海道・山陽新幹線料金表が新登場

JR、私鉄、地下鉄の主要駅構内図、始発・終電情報を徹底ガイド
首都圏主要ターミナル50駅のトラフィックmap

都内駐車場map他、文庫版オリジナルmapも充実

好評発売中



定価800円(税込み)

※関西版・中部版も同日発売

FLOPPY-DISK

麻雀竹亭DA

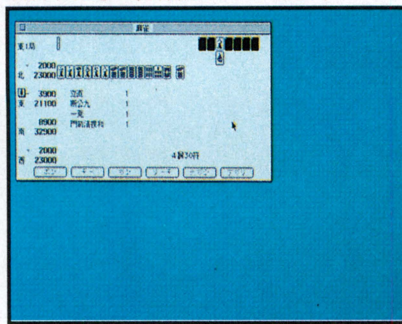
発売中 | テイチク | 3900円

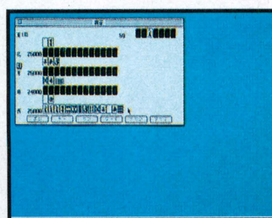


手軽なDAでちょっと息抜き……のつもりが、思わず熱中。大ハマリ

マックを使っている人にはおなじみのDA（デスクアクセサリー）は、アプリケーションを開いているときでも、画面の左上のアップルマークから選ぶだけで起動できる、仕事中にゲームをして遊ぶには（?）たいへん便利な機能。

「麻雀竹亭DA」は複雑な設定をすることもなく、手軽に本格的な麻雀を楽しめる。対戦相手の強さは練習・標準・勝負師の3段階があり、変化のある対局も行える。夢中になり過ぎてつい、リーチ！　などと叫ばないように要注意！　同じくモノクロではあるが、デスクトップで釣りができる、「ヘラブナ釣りDA」（3800円）も、大人向けのしぶいDAだ。


●単純なだけにハマりやすいゲームといえよう。牌がそろったりするときに鳴る音楽がキッチュで楽しい。


●スピード感あふれるゲーム展開も魅力。リフレッシュにはもってこい。「竹亭（ちくてい）」という名前も気がきいている。

FLOPPY-DISK

モデルトレイン

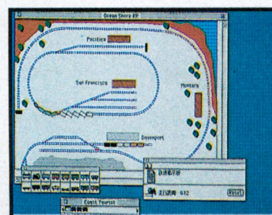
発売中 | インターソフト | 12800円



いにしえのマニアから現役まで感涙ものの鉄道模型シミュレーション

鉄道模型デザインソフト「MacInooga Choo-Choo」の改訂版、「Design Your Own Railroad」の日本版がこの「モデルトレイン」。ベース（箱庭）とゲージサイズを設定し、線路ツールを使ってレイアウトを組み立てる。車両は日本独特の鉄道車両も入っており、また自分で作った車両を走らせることも可能。準備ができたら、出発進行！　田舎仕立てにした箱庭に、のんびりとSLを走らせるのもよし、都市や住宅をたくさん作って通勤快速を走らせるのもよしと、なにもかもあなたの思いのまま。家が狭くて模型がおけない人から、実際に模型を制作する際のシミュレートまで、幅広く使える。


●もちろん汽笛も鳴る。複数の列車を走らせることができる。くれぐれも正面衝突にはご用心。


●列車を走らせる他にも、車両の入れ替え編成パズルや、旅客や貨物の輸送に伴う利益計算なども楽しめる。本物の模型ではできない遊び方もして欲しい。

CD-ROM

Pyramid Interactive

6月下旬発売予定 | メイズボックス | 9800円（予価）



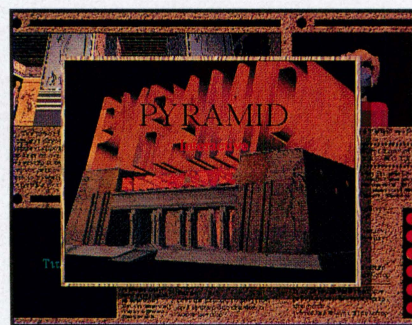
あこがれの、考古学者気分が味わえるインタラクティブCD-ROM

「Pyramid Interactive」は、迷路モノの大家である刀根広篤氏とMaze Boxが放つ、古代エジプト風アドベンチャーゲーム。

CD-ROMのアドベンチャーものというと、宇宙船とかロボットなどのSFが多い中で、エジプトのピラミッド内を探検していくという趣向は一風変わっている。

古代エジプトからアイデアを得た壁画や、ディテールに囲まれた美しい3Dグラフィックスの中を、考古学的に謎を秘めていそうな舟や壺といった、さまざまなアイテムに出会いながら探検していく。オーソドックスな探検ものといった感じだが、そのぶんリアリティがある一作だ。


●CD-ROMならではの美しいグラフィックで、古代エジプトのピラミッド内部を再現。



●Maze Boxユーザーインタフェースにより、操作はかんたん。ナビゲーターが見たいところに親切に案内してくれる。

CD-ROM

ALeX・WORLD

9月24日発売 | エンボディメント・フィルムズ | 18800円



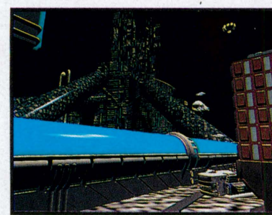
映画さながらの高密度マルチシナリオに強力な3DCGが合体

見知らぬ未来の街で、殺人の容疑をかけられたあなたと、感情を持ちつつある謎の高性能ロボットの冒険が始まる。あなたは真犯人を捕えて無事に現代に戻ることができるか、それとも……。

「インタラクティブムービー」と銘打った「ALeX・WORLD」はマルチシナリオを採用。メインストーリーが何本かあり、それらを紡ぎあわせるサブ・プロットが無数に設定され、ストーリーは多様である。

画面の中を自由に歩き回ったり、登場人物と会話したり、気になるものがあれば手に取って調べてみたりするうちに、バーチャル・リアルな世界にいつの間にか引き込まれていく。


●あなたは武装した警察（ひたいに注目！）に殺人の容疑で捕まえられてしまう。


●背景や小道具類、登場人物は、まず三面図や石膏による立体モデルを起こした後、コンピュータのデータに置き換えられた。実写さながらのリアルな3Dグラフィックスが秀逸である。

TAKE ME TO AMUUSEMENT SPACE
1993 GAME-PIA SPECIAL EDITION #4
AMUSEMENT-SPACE・HOT-MENU

夏休みとっておきアミューズメント情報

テーマパークスアーケードゲームの新作から恐竜イベントまで

夏休みも目前。全国のテーマパーク、遊園地では今年も装いをこらして来園者
をまっている。一人でのめり込むTVゲームと違って、彼女と、仲間と皆で
盛り上がれるのがアミューズメントスペースのメリット。
ロングバケーションをたのしく過ごすためには準備が不可欠。
しっかりチェックしよう。映画『ジュラシック・パーク』や『REX　恐竜物語』の公開で、
今年は最高の恐竜ブームもやってくる。
その目玉でもある、最新技術で再現される恐竜たちの
姿を追った最新のレポートもお見逃しなく。

PART 1 テーマパーク

テーマパーク&遊園地最新情報

遊び心がうずく夏休みがいよいよやってくる。長期にわたってコンセプトを煮詰め、待望のオープンを迎えた最新のテーマパーク。ハイテクを駆使した遊園地のニューアトラクション。そして様々な演出を施した新しいイベント。夏休み前にチェックしておきたい注目のアミューズメントを徹底紹介！

THEME PARK

新アトラクション「ビジョナリアム」登場
東京ディズニーランド10thアニバーサリー

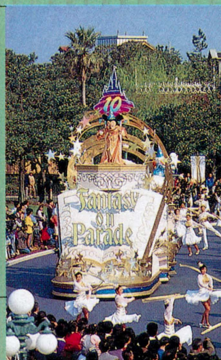
●360度全周スクリーンのサークルビジョンと、最新オーディオ・アニマトロニクスが繰り広げる壮大なスケールの「ビジョナリアム」。ロボットの〝タイムキーパー〟が、フォトドロイドの〝ナインアイ〟に時空を超えさせ、彼女の9つの目（カメラ）を通した映像を、9つのスクリーンに映し出す。全周スクリーンにおけるCGの使用、立体音響、66通りの動きをこなす最新オーディオ・アニマトロニクスと特殊効果の融合。技術の粋を集めた夢のアトラクションだ。



●シンデレラ城を背景に1日2回（スターライト開催日は3回）実施される「10thアニバーサリー・スペクタキュラー〝It's Magical！〟」。100名を超えるキャラクター、ダンサーたちが繰り広げる華麗なファンタジーの世界は、4月15日から1年間だけのお楽しみだ。



●魔法使いとしての腕をあげたミッキーが、魔女マレフィセントと闘い、失われた世界を取り戻していく、というストーリー。約9メートルのドラゴンが圧倒的な迫力で迫る。



●10周年を記念して制作された「ディズニー・ファンタジー・オン・パレード」は、ディズニーが手掛けた数々の映画のシーンを再現。「美女と野獣」のキャラクターも初登場。

今年4月で満10周年を迎え、多彩なイベントを展開中の東京ディズニーランド。その10周年を記念して用意された10の〝スペシャルマジック〟には、東京ディズニーランドの新たな魅力がぎっしりと詰め込まれている。

まずはトゥモローランドにオープンした新アトラクション「ビジョナリアム」。360度スクリーンと最新オーディオ・アニマトロニクスを駆使したこのアトラクションは、CGを多彩に織り混ぜた映像が繰り広げる時空旅行の世界。ゲストは夢を現実に変える空想家の館「ビジョナリアム」で、人類初のタイムマシンに乗り、様々な時代や場所にタイムスリップ、時と空間を超えた素晴らしい旅を体験する。先史時代から氷河期、中世、ルネッサンスのイタリアを経て1900年のパリ万国博でジュール・ベルヌと出会い、彼の要求で彼にとっての未来、つまり現在への旅へ。フォーミュラカーのコックピット、ヘリコプターの操縦席、宇宙の映像など極めて優れた実写とCG、そして音響が、夢の時空旅行を鮮やかに演出してくれる。

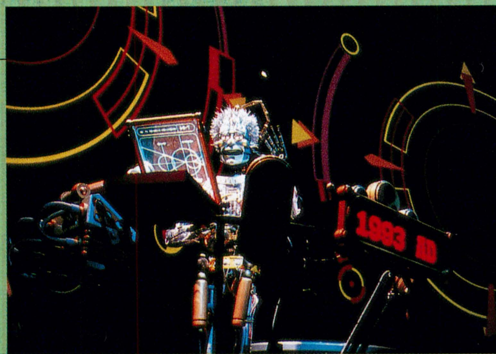
7月には「スイスファミリー・ツリーハウス」がアドベンチャーランドにオープン。ディズニー映画「南海漂流」に登場する大きな木の家を再現したこのアトラクションでは、実際に地上13メートルの高さまで木に登り、ロビンソン一家の冒険の歴史をたどる様々なシーンが楽しめる。

また、ライブエンターテインメントも10周年を期に大きく変化。10周年のスペシャルショーとして'94年4月14日まで1年間のみ実施される「10thアニバーサリー・スペクタキュラー〝It's Magical!〟」は、約9メートルのドラゴンの出現や、ミッキーが舞台ステージからせりあがるシーンが圧巻だ。このほか「ディズニー・ファンタジー・オン・パレード」「マジック・イン・ザ・スカイ」も見逃せない。

〔DATA〕
千葉県浦安市舞浜1-1　☎0473(54)0001
㊖最長8:30～22:00、最短10:00～18:00
パスポート4800円、スターライトパスポート3800円、入園券3400円



●ビジョナリアムで最初に出会うタイムキーパーの研究室。ダ・ヴィンチが描いた太陽系のデッサンを立体化した高さ6メートルの天体儀〝オービトロン〟や、潜水艦ノーチラス号の模型など、彼が世界中から収集した奇妙な機械でぎっしり。



●ロボットにして天才科学者の〝タイムキーパー〟。ソクラテス、フォード、エジソンといったビジョナリーを尊敬する彼は、〝時間〟についての研究の真っ最中。このタイムキーパーの先導によってゲストはタイムマシンの実験の現場に遭遇し、時空旅行に旅立つ。吹替えはタレントの所ジョージが担当、ナインアイの方は斉藤由貴が担当している。



●7/21、アドベンチャーランドに誕生する「スイスファミリー・ツリーハウス」。60年に公開された映画「南海漂流（原題＝スイスファミリー・ロビンソン）」をもとに、物語の中でロビンソン一家が生活していた〝大きな木の家〟を再現。リビングやベッドルーム、書斎、キッチン、見張り台などが作られた木の家を、地上13メートルまで登ることができる。





●「マジック・イン・ザ・スカイ」は、ディズニー映画「ファンタジア」を題材に、その印象的なシーンを花火、サーチライト、レーザー光線などを使って再現。



●アトラクションや施設のアートワーク（デッサン）を一堂に集めた「ディズニーギャラリー」。初期のディズニーランド鳥瞰図やスケッチなど興味深い作品がズラリと揃う。

●全国25都市を訪問する「リマウジン」。ボンネット先端には、ディンカーベルの像が飾られている。



THEME PARK 8

未来派のテーマパーク登場でどんどん広がる"夢の世界"

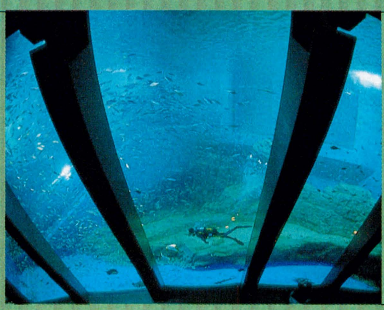
横浜・八景島シーパラダイス

海にポッカリと浮ぶ人口島・八景島の総面積24万平方メートルのうち、約7万平方メートルを使ってこの5月にオープンしたばかりのアミューズメントパーク。"海辺の遊楽園"をテーマに、日本最大級の水族館・アクアミュージアムや、海に向かって落ちていくサーフコースター、海に臨むショッピング街のベイマーケット、屋内型アミューズメント施設のカーニバルハウスなど、興味津々のスポットが凝縮され、訪れる人たちを様々な形で楽しませてくれる。

島内でもひときわ目立つピラミッド型5階建ての水族館・アクアミュージアムは、約500種10万点の魚類・海獣を飼育展示、イルカやアシカのショーが楽しめるアクアスタジアムや水中エスカレーターなど、バラエティに富んだ展示コーナーに分かれているほか、全天周スクリーンで深海の神秘的な世界を体験できるアクアシアターがある。

サーフコースターをはじめ、10種類のマシンがあるプレジャーランドには、シーパラダイスならではのウォーターアミューズメントが目白押し。最高時速75キロのサーフコースターの恐怖はぜひ一度味わってほしい。

島に入るのは無料、来島者は島内を自由に散策しながら、それぞれのスポットで料金を払うシステムだ。



●ホッキョクグマの水槽展示、ハイイロアザラシの展示、水中エスカレーターなど、日本初の試みが多数実現された水族館「アクアミュージアム」。水量1500トン、水深8mの魚類大水槽は迫力満点。入館料大人2400円。



〔DATA〕
神奈川県横浜市金沢区八景島 ☎045(788)8888 入島無料
営平日10：00～22：00
休日9：00～22：00



●「アクアライド」。急流コースをチューブ型のライドに乗り下っていく。日本では数少ないビショ濡れ状態を体験できるアトラクション。カッパを貸してくれるので安心。800円。



●最大勾配45度、最高速度75km／h。車体には無数の星が描かれており、夜には先頭車両から後部車両に向けてのライティングが鮮やかに演出される。約3分の興奮の旅だ。



●海をイメージした全長1271mの「サーフコースター」。高さ44mの最高部が海上に約85m突き出した場所にあり、海から空へとダイナミックに駆け抜ける。利用料1000円。

●両面がガラスでおおわれた「マリンゲート」は、「アクアミュージアム」のエントランスにつながっている。夕暮れからトワイライトタイムにかけてのライティングも素晴らしい。



●船頭さんが着水と同時に飛びあがる「ウォーターシュート」。長さ70m、傾斜角12度のレール上を滑り落ちていく。滑走路、船体ともに木造りでクラシカルな雰囲気。600円。



●スポーツ、ファミリー、ハイテク体験など8つのエリアに分かれた「カーニバルハウス」。最新のVR技術を採り入れた「AS-1」「バーチャフォーミュラ」など大型マシンが目白押し。



THEME PARK 8

絶叫必至の遊園地ニューマシン

次々と新しいアトラクションが登場する遊園地も、夏休み前に強力なラインナップを用意している。なかでもいちばんの注目は、この春いち早く横浜ドリームランドとしまえんに登場した絶叫マシン「メガダンス」だ。

製作はあの「トップスピン」を生み出したドイツ・フス社。タコの足のように中央から突き出た6本のアームの先端に、それぞれ8人掛けのゴンドラが外向きにセットされ、そのアームが横に大きく回転しながら伸びたり曲がったり。最高時速42キロのスピード、140度の傾斜、地上10メートルの高さ（レストランの上に設置されているとしまえんでは16メートル）。振り上げられるときは空中に放り出されるような、下降するときは地面に振り落とされるようなスリルを感じるとともに、無重力状態から最大5Gまで、横G、縦Gの様々な加重力を体験できる。「トップスピン」に次ぐ新しいタイプの絶叫マシンとして人気と話題を集めそう。

もうひとつの注目は、富士急ハイランドが7月にオープンさせる「ムーンレイカー」。こちらは直径10メートルの円盤状のゴンドラが高速回転しながら傾斜し、最大83度まで傾く。地上13・5メートルでのほぼ直角状態の高速回転は、2分間の地獄旅必至である。

このほか本格的カートランド宣言をした多摩テックには、グリッドスタート方式を導入した「レーシングゴーカートGX」を中心とする「サーキットプラザ」がオープン、リアルなサーキット体験でレーサー気分が満喫できる。この春にリニューアルが完了した花やしきの新しい魅力も見逃せない。

メガダンス

伸縮自在のアームを持ち、最大振り幅140度で超高速回転。
横浜ドリームランド☎045(851)1411



横G、縦G、無重力とあらゆる動きが体験でき、絶叫フリークを魅了。
としまえん☎03(3990)3131



MEGADANCE

東武ワールドスクウェア

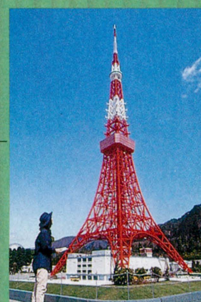
4月に日光・鬼怒川にオープン。世界の有名建築物のミニチュアが102、そして14万人の小さな住民が住む街、それがここ、東武ワールドスクウェアだ。数ある建物はすべて本物の25分の1スケール、細部までみごとに、そして精巧に再現してある。製作担当は映画「ゴジラ」の特撮などで知られる東宝映像美術。着工から完成まで5年の歳月を費やし、耐久性・精密性などの問題をすべてクリアした、美術品としても一級の品ばかりが並んでいる。

約8万平方メートルの広大なパーク内は、現代日本、アメリカ、エジプト、ヨーロッパ、アジア、日本と6つのゾーンに分かれ、1日で世界一周の旅が満喫できる。超高層ビルからハーレムまでが揃ったニューヨークの街並みの再現、エジプトのピラミッド、中世の香りが漂うヨーロッパ、そして「ラストエンペラー」の撮影風景を再現した中国の故宮など見どころはいっぱい。さらに注目したいのが14万体に及ぶミニチュア人形。ただ人形が置いてあるのではなく、しゃべっていたり、記念撮影をしていたり、それぞれにちゃんとストーリーがある。

近くの日光江戸村やウエスタン村、鬼怒川温泉を循環するバスもあり、"鬼怒川テーマパークめぐり"なんていうデートもできそうだ。



●サン・ピエトロ大聖堂（ヨーロッパゾーン）。数々の聖人を生み出したキリスト教の総本山。思わずその中に引きずり込まれそうなミニチュア人形の数の多さだ。



●入ってすぐに目につく高さ13mの東京タワー（現代日本ゾーン）。ここでも現代日本の象徴。



〔DATA〕
栃木県塩谷郡藤原町大字大原209-1
☎0288(77)1000
㊐9：00～17：00
入園料大人2500円
中高2000子供1200



●ホワイトハウス（アメリカゾーン）。「ワシントンDCに行って記念写真を撮った」と自慢できそう。



●東武動物公園（日本ゾーン）。観覧車やメリーゴーランド、そして動物たちを本物そっくりに再現。

●ニューヨークの超高層ビル街（アメリカゾーン）。貿易センタービルをはじめ、周辺も細かく再現。



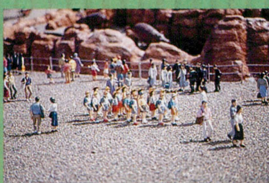
●厳島神社（日本ゾーン）。日本三景のひとつ安芸の宮島を再現。大鳥居から見た構図は本物そのまま。



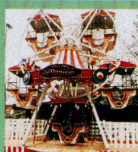
●東武動物公園（日本ゾーン）のコーヒーカップ。カップの細かい模様まで忠実に描かれている。



●身長約7センチのミニチュア人形。14万体の人形はピンで止めてあり雨が降っても風が吹いても倒れない構造になっている。遠足の子供たち、カップルなど様々。



花やしき



●花やしきならではの「ちびっこ観覧車」。高さ6mで大人も楽しめる。花やしき☎03(3842)8780



●新施設"アーナンダ花やしき"にある「見世物小屋」。軽業や人間ポンプなど11シーンが楽しめる。



●最新迷路ものの「秘宝の砦ミラクルストーン」。だまし絵のトリックやモンスター軍団の手を逃れて進む。



●レバーを操作するとキャビンが上下運動をするユニークな「ロボウォーカー」。不思議なライド感が味わえる。



●オールディーズのアメリカン・クラシックカーをモデルに開発された「ロードスター」。カップルにお勧め。



●グリッドスタート方式が導入された「レーシングゴーカートGX」は、本格的なレース体験が堪能できる。

サーキットプラザ

初心者仕様の四輪バギーを改良した「ワイルドバギー」は仕掛けが盛りだくさん。多摩テック☎0425(91)0820



CIRCUIT PLAZA

ムーンレイカー

7月下旬登場予定。直径10mの円盤状のライドが高速回転しながら傾斜。富士急ハイランド☎0555(24)6888



MOONRAKER

アイスワールド

7月に登場予定。マイナス30度の氷の世界をブルブルと震えながら楽しむ。ペンギン、アザラシ、白クマ、キタキツネなどの可愛い動物たちに混じって、原住民のエスキモーや凍結したマンモスまでが出現。
横浜コスモワールド☎045(221)0232

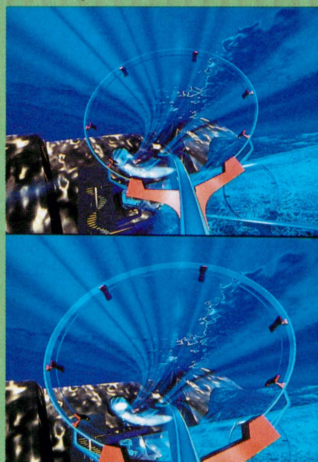


ICEWORLD

話題の体感マシンが大集合
最新ライドシミュレーション

ハイパーイリュージョン

昨年オープンした後楽園ゆうえんちの新しい顔「ジオポリス」の中にあるスーパーシミュレーター。視野を覆う6×10メートルの巨大湾曲スクリーンに映し出されるのは、CG映像による「深海探検SOS」。これにシンクロして動くモーションシートは、油圧制御による3軸の駆動方式で、前後左右に±20度、さらに上下に±15センチ動く。

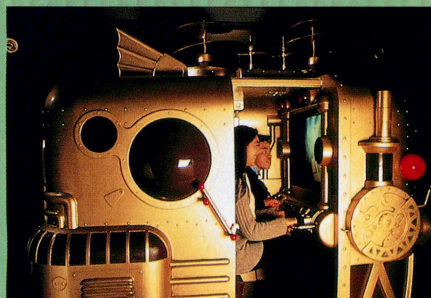


●2人掛けのシートとややコミカルなストーリーが雰囲気を盛り上げる。プレショールームでは100インチのプロジェクターが予備情報を与えてくれる。

●後楽園ゆうえんちジオポリス「ハイパーイリュージョン」東京都文京区後楽1-3-61　入園料大人1400円、小人700円。ハイパーイリュージョン利用料500円。☎03(5800)9999

バーチャルビークル

ナムコ・ワンダーエッグの1周年を記念して今年2月にオープン。2人1組が探査隊となってライドに乗り込み、ミクロの世界に侵入したウイルスを探査に向かう参加体験型アトラクション。肉眼では見えないミクロの世界を捜索できる"電子の眼"と、その映像をモニターに映す"スキャナモニター"がライドに装備され、プレーヤーはそこに映し出される異次元空間を飛行しながら進んでいく。



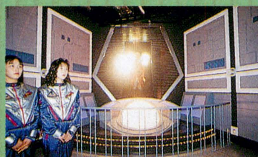
●特撮映画の主人公になったつもりでミクロの世界をVR（バーチャルリアリティ）体験。障害物を避けたり、敵に立ち向かったり、まさにゲーム感覚で楽しめる。



●ナムコ・ワンダーエッグ「バーチャルビークル」東京都世田谷区玉川1-15玉川タイムスパーク内　入園料大人800円、小人400円。バーチャルビークル500円。☎03(3700)3451

時空の扉　アストライア

東武動物公園の「UFOエアドーム」が昨年10月にリニューアル。2200年の地球の地下都市を舞台に、地底探査艇アルカスに乗り込み、敵の宇宙船との激しい攻防を疑似体験するライドシミュレーション。1秒30コマの高速映像が70ミリの大画面に映し出され、リアルな未来都市を再現。4軸8方向に動くシートが映像とシンクロする。前後左右にダイナミックに動くだけでなく、デコボコした細かな振動も味わえる。



●東武動物公園「アストライア」埼玉県南埼玉郡宮代町大字須賀110　入園料大人1500円、小人700円。アストライア利用料1000円。☎0480(93)1200

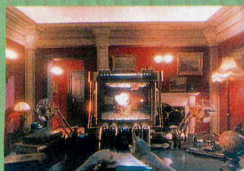


●人間の眼がものをとらえる速さが24分の1秒といわれているだけに、秒速30コマの映像は超リアルに迫ってくる。微妙な動きから震度9クラスの振動まで、最大振り幅90センチで上下、左右水平、左右斜め、前後傾きの4軸8方向の動きをするモーションシートとの組み合わせは、異空間を演出するのに十分だ。

コンセプター

建設会社フジタの本社にあるアミューズメントスペース、フジタヴァンテに新登場したシミュレーター。デザインを創り出す過程が疑似体験できるというユニークなCG映像で、コンピュータのデータベースの中に飛び込んだり、デザインの海をさまよったりといった冒険の旅を8人乗りのライドで楽しむ。人工現実感の最新技術に意欲的に取り組んだアトラクションだ。

●CG映像はまったくのオリジナル。グラフィック・デザイナーの頭の中に入り込んだような、不思議な仮想現実感を味わえる。



●フジタヴァンテ「コンセプター」東京都渋谷区千駄ヶ谷4-6-15　入場無料 ☎03(3796)2486

ライドシミュレーションを乗りこなす！

ジェットコースターに代わる遊園地の定番として、すっかり人気のライドシミュレーション。未知の映像空間にシンクロして座席が前後左右、上下に激しく揺れ動くというこのマシンは"疑似体験"という新しい遊びを我々に提供してくれている。ただ、ひとつだけ問題があるとすれば、ハード及びソフト、そしてシミュレーションのシステムが似通っているので「みな同じ」という印象が強いことだろう。ひとつ乗れば後はいいや、ということで一度乗ったもの以外のライドシミュレーションを敬遠してしまっている人も多いはず。このコラムでは、実はそれぞれに特徴があり、個性を知ったうえで乗るともっと楽しくなるライドシミュレーションの魅力を紹介することにしよう。

まずはスクリーンの大きさ。湾曲、平面、全天周、360度とその形のバリエーションは豊富だが、やはりサイズが大きいに越したことはない。本格的に臨場感を味わいたいなら湾曲か全天周スクリーンがお勧めだ。

次に大切なのが映像ソフト。実写、実写＋CG、CGオンリー、実写＋CG＋3Dなどといった種類がある。より現実に近い感覚を疑似体験するのが実写版（向ケ丘遊園の「メガトビ」など）、未知の宇宙空間を漂うのが実写＋CG（「バーチャルシアター」など）、深海をさまようのがCG（富士急ハイランド「アングラー」など）と大筋で覚えておくと便利だ。

そして映像とシンクロするムービング（あるいはモーション）シート。このシートが連結なのか単座なのか、二人乗りなのかによって動きは微妙に違う。またシートを動かす軸が3なのか4なのか6なのかによっても当然違ってくる。軸の数が多いほど動きを多彩に表現してくれるわけだが、カップルで行くのなら二人乗り（後楽園ゆうえんち「ハイパーイリュージョン」、花やしき「TP－1」）がいい。軸の数が少なくてもG（加重力）は十分に感じられる。また、シートの動きはあらかじめコンピュータにプログラミングされているのだが、場合によってはこれをいじることもある。例えば東武動物公園の「時空の扉　アストライア」は、実はその強度を5段階に調節できる。今回のお客さんはファミリー層が多い、ということであればやや弱め、若くて元気なカップルが多ければ強め、という具合に震度を変えられるのである。平日の、お客さんの少ない時期に彼女と出掛け「めいっぱいキツイやつでお願いします」と従業員に耳打ちして、思いっきり怖がらせてあげる、というデートも可能なのである。

最後に忘れてはならないのが、我を捨てること。プレショーの演出をさめた目で見たりせず、積極的にその中の世界に入り込むことだ。マシンに乗り込むまでの間、各種アトラクションは多彩なプレショーを用意してくれている。これらにも映像、音響などのハイテク技術は十分に施されており、ひょっとするとメインショーより面白いことがあったりするのだ。




瞬間移送装置TP-1

２人乗りの座席が計17ユニット、秒速30コマの映像とシンクロする。宇宙空間に浮かぶ小惑星から緊急脱出用のシャトルで数々の攻撃をかわしながら脱出するストーリー。



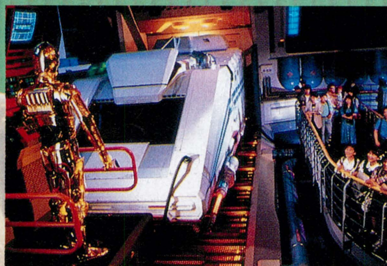
DMS絶叫シアター「メガトビ」

秒速60コマのショースキャンを使ったダイナミック・モーション・シミュレーター。ジェットコースターや暴走列車、スキー、サンドバギーなど10種類のソフトがある。



アングラー

60人乗りのMMM60（マジックモーションマシン60）を使用、３ｍ×７ｍのスクリーンに映し出される全編ＣＧの深海映像に、６軸の油圧式駆動装置が連動する。



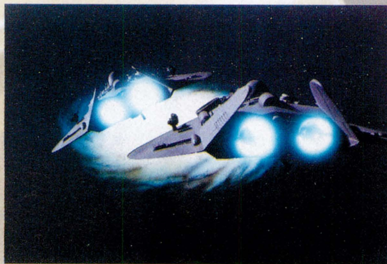
スター・ツアーズ

パイロットの訓練に使うフライト・シミュレーターを応用したMMM40を使用。「スターウォーズ」のキャラクターを組み合わせた映像ソフトの"体感度"はピカイチだ。



夢のタイムマシン

ＣＧと実写による３Ｄ映像、サラウンド音響、一つ一つの椅子が独立した動きをするムービングシート、さらに香りの出る機能など独自の特徴を持つシミュレーター。



バーチャルシアター

独自のB.S.B（ビーム・スキャン・バス）システムにより、より激しいライド感覚を実現。ＣＧと実写をミックスした映像は、映画会社ならではのクオリティだ。

「TP-1」花やしき☎03(3842)8780／「メガトビ」向ケ丘遊園☎044(911)4281／「アングラー」富士急ハイランド☎0555(24)6888／「スター・ツアーズ」東京ディズニーランド☎0473(54)0001／「夢のタイムマシン」サンリオピューロランド☎0423(39)1111／バーチャルシアター☎03(3209)7117

AMUSEMENT SPACE

PART2 アミューズメントスペース

アーケードは遊びの宝庫

大型機種、大型店が続々登場

次々と大型機種や大型店が登場するアミューズメント・スペース。ビデオゲームはもちろん、最新の技術を駆使したVRマシン、スポーツゲーム、クレーンゲーム、大人だけが楽しめるカジノゾーンまで、今やエンターテインメントの全てが凝縮されているといっていい。夏休みにぜひ訪れたい、最新店の横顔をチラリと紹介しよう。

AMUSEMENT SPACE 3

一日中遊べる多彩なマシン群 周辺スポットも見逃せない

西荻アミュージアム

'94年には体感＝VRをテーマにした〝ハイテク・アミューズメント・テーマパーク〟を国内約50カ所に展開する予定のセガ。そのセガが昨年オープンさせた中央線西荻窪駅前の「西荻アミュージアム」には、早くもそのVRを駆使したオリジナルマシン「ツインビームス」と「モニターガイスト」が置かれている。

「ツインビームス」は2人乗りの体感シミュレーター。激しく揺れ動くシューティングマシンに乗って大画面に次々と現れる敵を撃ち落としていく。「モニターガイスト」は、あっという間に現れては消える画面のゴーストを退治するシューティングゲーム。どちらも2人で遊べるカップルにぴったりのマシンといえそうだ。

もちろん、最新のゲームを揃えたフロアも充実。プライズ（ぬいぐるみ）ゾーン、ドライブゲームゾーン、ビデオゲームゾーン、成人のみ利用できるカジノゾーンなどの各ゾーンに分かれ、気軽に遊べるスペースになっている。



●2人乗り体感シミュレーターの「ツインビームス」。100インチの大画面とマグニチュード8クラスの振動の中で敵を撃つ。「ターミネーター2」にもあったメタモル変形のシーンも楽しめる。

竹芝GIGO

浜松町駅から竹芝桟橋方向に歩いて10分。セガのゲームセンター「竹芝GIGO」は、ロマンチックなムードが漂うベイフロントに昨年末オープンした、エンターテインメントビル「ベイビュー竹芝」の1階にあり、同じビルの中にはレストランやライブハウスまでが揃う。桟橋もすぐそこで、デートにはもってこいのスペースだ。

店内は30年代、禁酒法時代のニューヨークをイメージした造り。壁の窓には家でくつろぐ人々のシルエットが映し出され、そこにいるだけでまるで港町で遊んでいるような気分になってくる。入口を入ると「UFOキャッチャー」や「バーチャレーシング」といった人気マシンが並び、それぞれのゲームがカフェ、レストラン&バー、バーバーズショップの中にあるという演出がなされている。さらに奥に足を踏み入れると「タイトルファイト」「ぷよぷよ」などの最新ゲームが勢揃い。クレーンゲームやカジノコーナーも充実し、遊びやすいレイアウトになっている。開放感あふれる天井の高さもまた魅力的だ。

これから夏に向けて、2人で楽しく遊べる最新のカジノゲームや体を動かして遊ぶカーニバルゲームなども設置していく予定。すぐそばの公園ではイベントも多く、カップルで遊ぶには最高のスポットといえそうだ。



●カジノゾーンの一番人気は「ロイヤルアスコット」。大画面にレースの模様が映し出され、手に汗握るシーンが展開。



●実車感覚で走らせるF1ゲーム「F1エキゾーストノート」。コースに合せた正確なシフトチェンジが要求される。

渋谷タイトー・ステーション

2月にオープンした渋谷東映プラザの1階と地下1階の2フロアにある「渋谷タイトー・ステーション」は、駅に近く、待ち合わせにも最適とあって、渋谷の新名所にもなっている。

各フロアにはそれぞれテーマが設けられ、様々なオブジェが配置されている。1階のテーマは〝カオス（混沌）〟。ここにしかない「クレヨンしんちゃん」のぬいぐるみが入っている「ニューキャプリチオ」や最新のドライブゲーム「スーパーチェイス」、体を動かして遊べるバスケット、エアホッケー、コンピュータ占いなどがギッシリ詰め込まれ、まさにカオス状態。〝フェスティバル〟がテーマの地下1階はメダルゲームが中心。こちらは大人のための遊び空間といえそうだ。

なお、オープン当初に話題を集めた体感マシン「ヴァーテクサー」「ワンダーシップ」は、その人気のあまり現在全国のアミューズメント・スペースを飛び回っているが、いずれここに戻る予定。



〔DATA〕
東京都杉並区西荻南3-14-7
☎03(3335)6381
営10：00〜23：00



●F1モナコGPをリアルに体験する「スーパーモナコGP」。重くクセのあるハンドルやシートの移動などすべて本格的だ。



●2人乗りの体感マシン「イデア」。
〔DATA〕
東京都渋谷区渋谷1-24-12
渋谷東映プラザ1F・B1F
☎03(5467)6565 営10：00〜24：00



●世界初登場のシューティングマシン「モニターガイスト」。マルチビジョンに現れては消えるゴーストを早撃ちで退治。





●2人で対戦できるCG画面のボクシングゲーム「タイトルファイト」。ダウンした時の画面は見ものだ。途中参加も可。

●ドライビングゲーム「スーパーチェイス」。シリーズ3作目、これまで以上にリアルな感覚がゲームを盛り上げてくれる。



●「バスケットスタジアムW」。数あるスポーツゲームの中でも人気はこのバスケットゲーム。もちろん2人で対戦できる。



●シックな壁のシルエット。店全体に漂う落ち着いた雰囲気は、いくつもの窓に浮かんでいるシルエットによって演出されている。





〔DATA〕
東京都港区海岸1-13-21 ベイビュー竹芝 ☎03(5401)3147
営10：00〜24：00



●大型のプロジェクターを使ったビデオゲームもズラリ。「ハットトリック」や「ストリートファイター」シリーズが人気。



●カジノコーナーにある最新のルーレットゲーム「カジノヴィーナス」。競馬やポーカーといったアダルトなゲームも充実。

プラボ宇都宮

「ナムコ・ワンダーエッグ」でゲームのエンターテインメント化に拍車をかけたナムコは、スケールの大きなロードサイド店を次々と誕生させている。4月にオープンした「プラボ宇都宮」もそのひとつ。国道4号線沿いにあり、まさにロードサイドに立地。もちろん郊外ならではの大規模な駐車場も完備し、カップルやファミリーで気軽に立ち寄れるスペースになっている。

中に足を踏み入れると、広いスペースに最新のゲームやマシンが勢揃い。ライティングも明るく、全体にゆったりとした雰囲気が漂う。1階には6人乗りのライドシミュレーション「ギャラクシャン3シアターⅣ」が2台設置され、大人気だ。シューティングマシンに搭乗した全員が一致協力して敵を撃破していくというこのゲーム、映像のスピードに連動して床が動くなど、遊園地のライドに勝るとも劣らない迫力がある。最後の画面を見るのはなかなか難しく、何度も挑戦してみたくなるはず。最大8人が参加できる「ファイナルラップ3」も多人数で遊ぶゲーム。実況中継ブースもあり、レーサー気分が満喫できる。

フロア中央の階段を上った2階部分は、メダルゲームコーナー。通常の「ロイヤルアスコット」をバージョン・アップした「ロイヤルアスコット・スペシャル」は、2人掛けの椅子が8組あり、一度に16人までが参加可能。迫力のレース画面も加わって臨場感抜群だ。見た目も華やかな最新ゲーム「ビンゴパーティー」をはじめ、ここも大型ゲームが目白押しで、カップルでギャンブラー気分を十分に堪能できる。

平日は夕刻からヤング・アダルト層が車で立ち寄り、休日は家族連れが目立つなど、地域に密着した大型アミューズメント・スペースとして、今後も大いに発展していきそうだ。



●3つの画面を使った「ドライバーズアイ」。初級者用なら難易度もそれほど高くなく、女性でも快適なサーキット走行ができる。



●2台設置された人気のライドシミュレーション「ギャラクシャン3シアターⅣ」。シートもレバーも揺れが体感できる。敵を完全撃破するには味方の協力が絶対必要だ。


●車窓からもよくわかる凝ったデザインの外観。





●ダイスの目のどれが一番多く出るかを賭ける、極めて単純明快なギャンブルゲーム「トップダイス」。これが意外に盛り上がる。


●数あるクレーンゲームの中でも唯一の女性専用(!?)ゲーム「ニュースィートランド」。アクセサリーが中心で、ぬいぐるみよりやや成功の確率が高い。


●ボタンを押すスピードと量を競う「ボタン早押し選手権」。負けた方にはハンマーが落ちてくるが、けっこうシビアな痛さだ。



〔DATA〕
栃木県宇都宮市梁瀬町1596-6 ☎0286(38)5011
㊟平日12:00〜0:00
土日祝10:00〜0:00



NEW AMUSEMENT SPACE LIST

店名	住所	PHONE	ポイント
セガフラッパーズハウス自由ケ丘	東京都目黒区自由ケ丘2-10-9	03(3725)3953	1Fはカップル＆家族向け。2Fはアダルト向け。
セガワールド成増	東京都板橋区成増2-17-24	03(5998)5040	東京の中のファミリー向け郊外型スポット。
セガワールドBee-One	千葉県千葉市中央区富士見2-3-1千葉そごう7F	043(221)2368	リニューアルした千葉そごうのゲームセンター。
ネオシス	東京都新宿区新宿3-17-17SSビルB2〜3F	03(3356)8000	最新のマシンを取り揃えたビッグなスポット。
カーニバルハウス	神奈川県横浜市金沢区八景島シーパラダイス内	045(788)9657	「AS-1」など大型マシンを多数設置。
セイタイトー・ジャングルバングル	千葉県船橋市本郷465プラザチョータロー3F	0473(36)7219	1320坪の広いスペースに各種マシンが勢揃い。
タイトーパーク キャノンボールシティ	東京都町田市鶴間587	03(3222)4829	アメリカをイメージしたミニテーマパーク。8/14開業。
デジャ・ヴー	千葉県千葉市美浜区ひび野2-4 5・6F	043(299)0405	幕張に体験ゲーム等もある大型施設が7/2誕生。

※「タイトーパーク キャノンボールシティ」の問い合せ先・電話番号は㈱タイトー広報宣伝部になっています。

レーシングゲームでテクを見せつける

バーチャレーシング

コース横の看板、風景などグラフィックをリアルに表現。最大8人が同時にプレーできる。



バーチャレーシングDX

ハイビジョンと同じ画面比率のモニターを採用。特殊エアドライブシステムで横Gも体験。



バーチャフォーミュラ

74インチの大型プロジェクターにより、プレーヤーの視野いっぱいにサーキットが展開。



ひところの熱狂的なF1ブームが去ったとはいえ、アミューズメント・スペースにおける体感ゲームの王者といえば、やはりレーシングゲームである。ところがこのゲーム、女の子にはどうしても「難しい」「わけわかんない」と、敬遠されてしまいがち。確かにハンドルをクニャクニャ曲げてクラッシュしているうちにアッという間に100円を失ってしまう姿を何度も見かけたことがある。レーシングゲームの〃体感度〃の素晴らしさを味わうためにも、攻略法を少しだけお教えしよう。

まずは「バーチャレーシング」(DX、フォーミュラもゲーム内容は同じ)。初級コースでは、ライン取りが何よりも肝心。コーナーが見えてきたらアクセルをやや緩め、アウトインアウトの鉄則を守りながらクリッピングポイントへ向けてステアリングを切り、出口で一気にふかす。これができればブレーキはもう必要ない。ただ、中盤のS字と最終コーナーのヘアピンは要注意。S字では決してハンドルを大きく切らないこと。それほどきつくなく、カントもついているのでむしろ的確なライン取りで慎重に行く方がいい。ヘアピンはややアクセルを緩めながら粘り強く回り込もう。

次は「スーパーモナコGP」。これは実際のF1でも難コースで有名なモンテカルロ市街地サーキットがベースなので、まずはコースを覚えるのが先決。デモ、あるいは他人のプレーを参考にすべし。オートマならブレーキを使う個所はヘアピンぐらいで、あとはほとんどアクセル踏みっぱなしでOK。ハンドルがコーナーで重くなったり難易度は高いが、スリップストリームを使ってストレートスピードを高め、最速ラップを狙おう。

「グランプリスターⅡ」はイギリスか南アフリカのコースを選択すること。間違っても慣れないうちにスイスを選んではいけない。走り方は基本的に同じだが、イギリスではもったいぶらずにとにかくオーバーテイクボタンを使いまくろう。

「ドライバーズアイ」はスピードに比例してハンドルがブレまくるため、初級コースのオートマを選び、前車のスリップに入って確実にコーナーの手前でインに入ること。

「ファイナルラップ3」は順位が低いほどマシン性能があがるという特徴があるので、1周目はあえて下位に沈むというのもひとつの方法だ。

これで少なくともアッという間に終わってしまうということはないはず。さあ、リアルなレーシングゲームの世界に再チャレンジ!

スーパーモナコGP

予選で上位進出しないとレースに出られない。オートマ、4速、7速の3種類のミッションがある。





グランプリスターⅡ

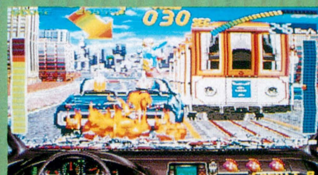
FOCA公認のFⅠゲーム。ハンドルショックやシート振動でリアルなドライブ感を演出。





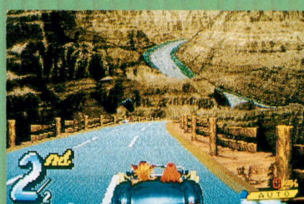
スーパーチェイス

各ステージごとに犯人を追走、発見したら体当たりしてダメージを与え、逮捕する。





アウトランナーズ



最大8人が参加可能。ISDNを活用して遠隔地でリアルタイムにレースができる。

ドライバーズアイ



3つの画面でより実際の人間の視野に近い映像を実現。通信機能を備えたものもある。

ファイナルラップ3



サイドミラーで後続車の接近状況が確認できる。FⅠでおなじみの4つのコースにトライ。

PART3
スペシャル・リポート

ハイエンド・テクノロジーで再現される恐竜たち

絶滅した太古の生物、恐竜のブームが今年も来る。昔から人々は、この魅惑的な生物の生の姿を再現すべく多くの努力を重ねてきた。よりリアルな表現へと向かうハイテク恐竜たちをレポートする。

映像クリエーター　大口孝之　Takayuki Ohguchi

実物大模型による恐竜の復元

恐竜の生きていたころの姿をいきいきと再現したいというアイデアは、大変古くからある。骨格標本を元として、それに筋肉や内臓組織、表皮等を想像で与えていく。そうして得られた情報は、イラストによる復元図として視覚化される。さらにこれを立体化し、模型を制作するという手法が一般的である。恐竜模型は日本の海洋堂に代表されるような、精密なミニチュアモデルから、実物大の巨大なモデルまで非常に人気がある。

実物大の恐竜モデル制作の最初の試みは、今から140年も昔に行われた。第1回ロンドン万国博覧会（1851）において、話題を集めた総ガラス張りの巨大パビリオン「クリスタルパレス（水晶宮）」が博覧会の終了後、郊外のシドナムパークに移設された。この時、恐竜という言葉の命名者でもある英国の古生物学者リチャード・オーエンは、このシドナムパークに恐竜のいた時代の環境を復元するというアイデアを思いついた。そしてオーエンは、彫刻家のベンジャミン・ウォーターハウス・ホーキンズに依頼して、イグアノドンをはじめとする数多くの絶滅動物の実物大模型を制作し、1854年にこの公園に設置した。レンガとコンクリート、鉄柱、タイルなどで作られ、最大のモデルで30トンに達したというこの模型たちは、今の復元像からは程遠い形をしている。特にイグアノドンは太めのトカゲかガマガエルのような形に作







られていた。1853年の大晦日には、このイグアノドンの中で宴会が催されたという逸話も残っている。なおこの模型は、現在もシドナムパークに展示されている。

古生物復元家として一躍有名になったホーキンズは、1868年にさらに大規模な恐竜復元計画の依頼を受けた。これは、ニューヨーク・セントラルパークの古生物博物館の主要展示物として計画されたもので、ホーキンズはこのために大量の実物大モデルを制作した。しかしこの計画はツイードらの政治的陰謀によってつぶされ、博物館の基礎は壊され、粉々に粉砕された模型はパーク内のどこかに埋められてしまった。

このようにホーキンズの米国での活動はよい結果を残さなかったが、米国における恐竜ブームはむしろ高まる一方であった。そして有名なコープとマーシュらの恐竜化石争奪戦が繰り広げられていく。これらは異常なまでの博物学の流行現象のひとつであり、ニューヨーク自然史博物館などの凄まじいばかりの展示物収集へと発展していく。

先端技術の塊「恐竜ロボット」

そしてこれらの古生物に対する関心は、現在にいたってひとつの安定したブームへと変化していく。毎年、夏になるとあちこちで開催される恐竜展、テレビや出版物などの各メディアに姿をあらわす恐竜たち。これらの「現代に復活した恐竜」は、年々まさに生物のように進化しているのだ。特にコンピュータ・グラフィックスの分野と最先端のロボット技術によって作られるようになった恐竜たちは、まさに目を見張るような出来栄えのものである。ここでは、このような最新のテクノロジーで復活した、現代の古生物たちを扱うことにしよう。

現在、世界の主要な恐竜ロボットのメーカーは、日本のココロ、ビルドアップ、米国のダイナメーション、CPI、AVGなどである。

今年開催される恐竜展においては、東京・高輪プリンスホテルの「最後の恐竜王国2」（7月24日～8月31日）が、24体の恐竜ロボットを展示する。また、東京ドーム前の特設テントでも、「ザ恐龍DINO・PARK～蘇る驚異の世界～」（7月10日～8月31日）において可動式18体を含む70体が公開される。さらに大阪・西梅田の「ディノ・アライブ'93 in Osaka」（7月17日～11月23日）でも、25体の恐竜ロボットが公開される。

この中でも特に注目に値するのは「最後の恐竜王国2」で、ここではAVG、CPI、ビルドアップといった最先端恐竜ロボットのメーカーの競い合いが堪能できる。ここで世界で初めて公開される「インタラクティブ制御ロボット・バーチャルザウルスGAOS」は、ビルドアップ社で新開発されたリアルタイム制御の恐竜ロボットである。従来のプログラミングされた単調な動きを繰り返すだけのロボットとは一線を画す、まるで動物園の生き物のように観客に接する画期的な恐竜ロボットシステムで、舞台裏に隠れたアクターが、観客の反応を見ながらリアルタイムに制御する仕組みになっている。

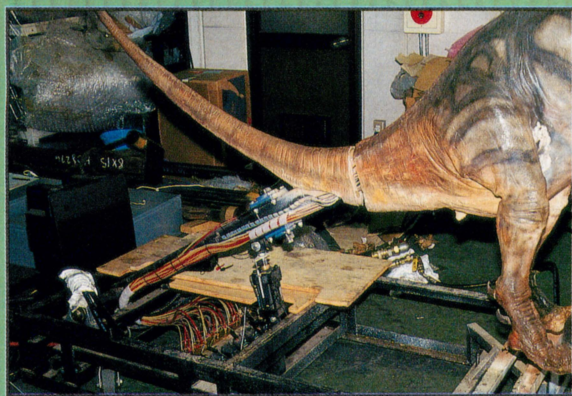
機械工学によって復活した太古の生物

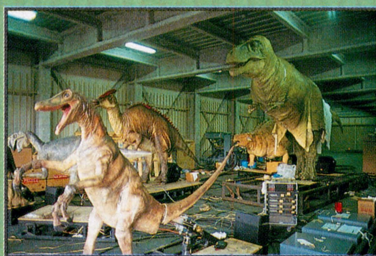
まるで生きているかのような恐竜を作り出すため、オーディオ・アニマトロニクス技術などの様々な最先端ロボット工学が導入されている。恐竜は、現代の一番進化したロボットなのだ。

古生物復元家であるホーキンズらが制作した模型は、大きさこそ骨格から割り出された実物に近いものであったが、生きているように動くことはできなかった。1964年から65年にかけて開催されたニューヨーク世界博において、シンクレア石油会社は屋外に大規模な恐竜ランドを出展した。ここに展示された実物大恐竜モデルは、機械仕掛けによって頭部や下顎などが動くようになっていたが、その動きは単調で可動部分もわずかであり、とても生きているようには見えなかった。

「本当にいきいきとした動きを再現する恐竜モデルを作れないか」この夢を実現させたのが、ウォルト・ディズニー率いるWED社のスタッフである。WED社は、ニューヨーク世界博において4つのパビリオンの展示を手掛けている。その中でもフォード社の「マジック・スカイウェイ」と呼ばれる展示では、恐竜をダイナミックに動かすことに成功。これらの展示物は、どれもディズニーランドのために開発されたばかりのオーディオ・アニマトロニクス技術を用いていた。この技術は、コンピュータでエアシリンダーや油圧装置、サーボモーターなどを制御し、ロボットを生き物のようにリアルに動かす技術を指す。

この当時のメイキング映像を見ると、今でも信じられないほどの高度な技術が用いられていることに驚かされる。特にモーションデータの入力を、人間の動きから直接メカニカルセンサーを用いて読み取るダイレクトティーチングの技術は、今日のバーチャルリアリティ（以下VR）技術で言うテレプレゼンスやテレイグジスタンスのロボット制御に極めて近いものである。同じころユタ大学でサザーランドらによってヘッド・マウント・ディスプレイが研究され、また米軍とGE社によって軍事や宇宙開発用にテレオペレーションの技術開発が行われていた。WED社の技術は、これらに少しも引けを取らない高度なものであった。この展示物は現在でもフロリダのエプコットセンターにおいて、エクソン社の「ユニバース・オブ・エナジー」として展示されている。とても30年前の技術とは思えないほど見事なものである。





●ビルドアップ社で開発された、新方式の恐竜ロボット「GAOS」は、従来のプログラミングされた単調な動きを繰り返すだけのロボットとは一線を画す、まるで動物園の生き物のように観客に接する画期的な恐竜ロボットシステムだ。舞台裏に隠れたアクターが、観客の反応を見ながらリアルタイムに制御する。高輪プリンスホテル「最後の恐竜王国2」において初公開される。



●今年開催される恐竜展は東京・高輪プリンスホテルの「最後の恐竜王国2」(1993年7月24日〜8月31日)や、大阪・梅田の「DINOALIVE」(1993年7月4日〜12月5日)などで、大規模な恐竜ロボットの展示が観られる。特に前者ではAVG、CPI、ビルドアップといった最先端恐竜ロボットのメーカーの競い合いが堪能できる。展示される恐竜達はどれも実物で、なかには写真のタルボザウルスのように6メートル以上のものも展示される。

バーチャルザウルス／システム図



スティーヴン・ジェイ・グールド

絶滅生物でありながら今や最も身近な生き物"恐竜"。心の中に育ちつつある、新たな恐竜像を思い浮かべることは、古生物復元活動への身近な参加なのだ!

文・東京大学教養学部／舘野聡子



アメリカ、ハーバード大学教授。古生物学者。1941年生まれ。進化生物学、科学史の論客であると同時に、機知に満ちた科学エッセイを著わす。本年5月、村田機械㈱の主宰する「ムラテックヒューマン・トーク'93」に招かれ、2度目の来日。「進化の経緯と経路」について講演を行ない、好評を博す。

「人は誰でも子供の時には、恐竜が大好きだ。将来は古生物学者になりたい、と思ったりする。けれど、大人になるにつれて、恐竜への憧れは消えてしまうことが多い。その思いの灯を絶やさないように、私は科学啓蒙書を書いているのだ」。

スティーヴン・ジェイ・グールド博士は、5歳の少年の時、アメリカ自然史博物館でティラノサウルス・レックスの骨格標本と出合った。それが人生を決定し、やがて古生物学者となる。恐竜と出合った博物館の機関誌に、科学エッセイを次々発表する。これが本となり、世界中で読まれる。その読者が、恐竜を始めとする古生物や進化の問題に関心を寄せ、古生物を夢見る人が増えている。

絵画に登場する天使の翼の表現から鳥類の解剖学を説き起こしたり、進化論への通俗的な偏見をポスター広告から解析する。「きっと、いたずらっぽい目をした人なのだろうな」と思わせるほど機知に満ちた本の著者は、予想通り、古生物学の楽しさを溢れるように語る人であった。

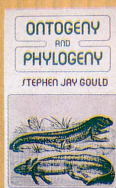
日本各地の恐竜展、「ジュラシック・パーク」の映画化など、この夏、恐竜の話題には事欠かない。子供のみならず大人までも巻き込んだ、空前の恐竜ブームに対しての博士の意見は、かつての恐竜少年、今や大学博物館の教授らしい言葉である。

「博物館が、実物主義を離れてきている。映像や模型などの展示が多くなって、テーマパーク化しているのは、あまり好ましいことではないと思う。私は保守的なのかもしれないけれど。やはり、実物の化石標本こそが、恐竜のスケール感を伝えてくれると思う。今のところ、映像メディアに登場する恐竜は、実物標本以上の迫力を伝えてはいないと思う。といっても、一般の人への映像の影響力は積極的に評価しなくてはいけないけれどね。」

グールド博士は、標本庫に秘められていた古生物学論議の楽しみ～進化や絶滅の論議の面白さ～への扉を、私達に本というメディアを通じて開いてくれた。

そんな中で、1993年日本に居合わせた私達の数々の特権と幸運を意識しておく必要がある。特撮やCGなどの映像、動く模型など新しい展示技術によって復元された恐竜に触れられること。その恐竜は化石骨格ではなく、皮付き、動き付きである。北陸地方で日本産恐竜が発掘されていること。チャンスがあれば自らの手と目で恐竜発掘が出来る。恐竜は舶来品ではなく国産品になってきた。多くのポピュラーブックスが出版され、恐竜の絶滅理由や地球環境の変遷に思いを馳せられる情報が増えたこと。

私達の心の中に育ちつつある、新たな恐竜像をあれこれ思い浮かべることは、私達にもできる、古生物復元活動への参加なのである。恐竜とは、絶滅生物でありながら、今や最も身近な生き物かも知れない。



●個体発生と系統発生
進化生物学の理論の専門書。グールドの科学啓蒙活動の背後には、本書のような専門家としての学界での業績がある。グールドの学問的な専門は、化石のサイズを計って進化中での形の変化の傾向を解明することだが、泥臭い単純作業の繰り返しが、エレガントな理論に昇華されていく。



●パンダの親指
グールドの面目躍如といった科学エッセイ集。いささかシニカルでハイブローでもあるが、"広くて深い"知識というのはこういうことか、と思わされる。一見縁遠い事柄を関連づけてしまう筆の力は一読もの。日常のふとしたエピソードから、生物の進化や多様性の意味への話の運びがとにかく見事。



●ワンダフル・ライフ
奇数の目に奇数の脚。地球上にかつてはこんな生物がいたの？　と思うほど奇妙なものばかり。北米で発見された保存状態の良い化石から復元された、現在の生き物とはまったくデザインの違う生物群の謎を、推理小説顔負けの科学的考察と研究過程で、大胆にも解き明かしていく一冊。

映像で表現される モニターのなかの恐竜たち

今まで恐竜は、映画やテレビなどの映像のなかに数多く登場してきた。しかし今、卓越したCGやオーディオ・アニマトロニクス技術などによって、迫真の恐竜がモニターに現れ始めている。

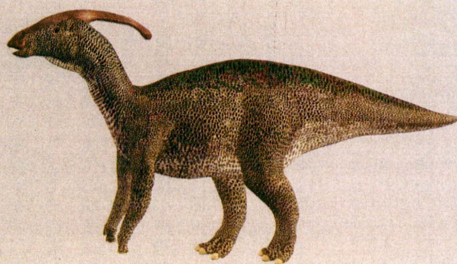
映像における恐竜の復元

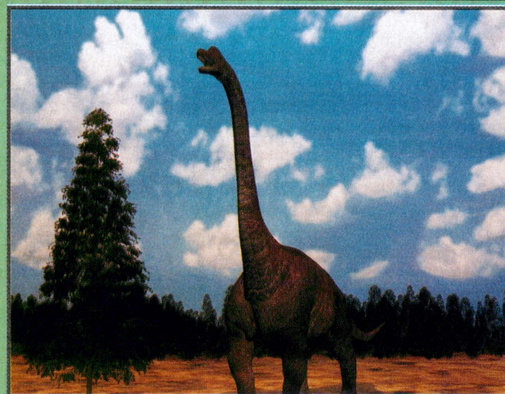
前述の展示物における恐竜の復元の他に、映像による表現も重要である。映像における恐竜の表現は、（初期のハリボテのものを除けば）ウィリス・オブライエンによって開拓されたといってよいであろう。彼の代表作である「ロストワールド（1925）」や「キングコング（1933）」によって開発されたストップモーション・アニメーション（人形のコマ撮り）技術は、恐竜たちにリアルなモーションを与えた。このストップモーション・アニメのテクニックは、「恐竜100万年（1967）」のレイ・ハリーハウゼン、「恐竜時代（1971）」のジム・ダンフォース、「おかしなおかしな石器人（1981）」のディビット・アレンらの後継者を生むことになる。特に、この技術を究めたフィル・ティペットによる「DINOSAUR（1985）」は、技術および科学的正確さにおいてストップモーション・アニメによる恐竜映像の究極の作品と言える。

もっとも、恐竜の映像化技術はストップモーション・アニメだけではない。ハンドパペットや、棒操りによるロッドパペット方式、東宝や円谷プロ伝統の着ぐるみ方式、ワイヤーによる操演方式、ケーブルやエアシリンダ、サーボシリンダ、サーボモーター、油圧制御装置等を用いるメカニカル方式などがある。

そして最近はこれに加え、コンピュータグラフィックス（以下CG）の技術が加わった。CGによる恐竜の表現は、1984年にニューヨーク工科大学のディック・ランディンにより制作されたディメトロドン（正確には恐竜ではない）に始まり、オハイオ大学スーパーコンピュータセンターによるステゴサウルスのアニメーション（1988）などの実験的作品が制作されている。そしてこの手法を決定付けたのが、HD-CG/NY社制作のハイビジョンCGによる「ロストアニマルズ」であった。1991年に4分のパイロット版が発表され、現在も制作が続けられている。その一部（アルバートサウルス）がソニーのキララバッソのCMに用いられたため、ごらんになった方も多いであろう。最近は、同社の他にも柏崎イメージファクトリーにおいて、恐竜のCGアニメーションが制作されている。

そして恐竜映像の極めつけとして登場したのが、「ジュラシック・パーク」である。ここではILM社のスタッフによって、ストップモーション・アニメ、メカニカル、CGの技術が複合され、実にみごとな映像が展開されている。油圧制御によるティラノサウルスの実物大メカは、まるで本物のように滑らかに動き回る。フィル・ティペットによるスト

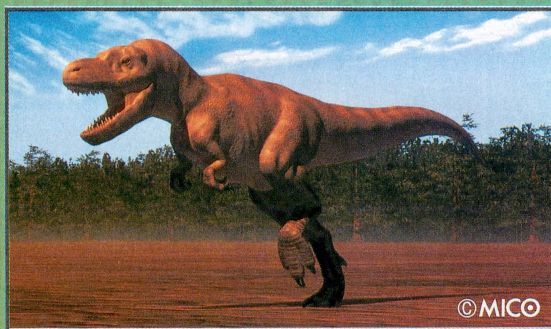






●柏崎イメージファクトリーで制作中の、シミュレーションシアター用CG映像より、ブラキオサウルス、パラサウロロフス、ティラノサウルスのイメージ。今まで難しいとされていた、"生物的"な恐竜の表面がうまく再現されている。特にウロコの部分に注目。

●右は、カナダのエクステラ財団による「世界最大の恐竜博覧会」（The Greatest Show Unearthed）世界ツアーの展示用として、「HD/CG ニューヨーク」が制作したもの。ティラノサウルス科の代表的な大型肉食竜「アルバートサウルス」をCG化したもので、昨年11月より今年の3月まで、ソニーの「キララバッソ」のテレビコマーシャルで放映されている。精密な画像とリアルな動きで大いに話題になったCGだ。







●映画「ジュラシック・パーク」のなかで、見事ハリウッドの最先端テクノロジーで再現された実物大の恐竜たち。どれも質感、重量感に富んだ恐竜が再現されており、動きも油圧などのシステムで動いているとはとても思えないほど滑らかである。なかにはCGで製作されたものもあるそうだが、近景で使用される恐竜はほとんどが実物大で製作されており、最先端のロボット工学技術が使われていると思われる。眼と皮膚の部分で、爬虫類特有の生物感がうまく表現されている。

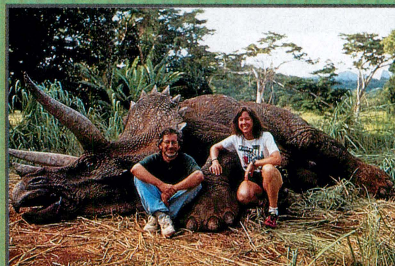
ップモーションもCG技術と融合され、実写と合成されても違和感のないスピード感のある映像に仕上がっている。これは、デジタル処理による画像加工や合成の技術がここ2年ほどの間に急速に進歩したおかげであり、ストロビング（コマ撮り撮影によるフリッカ。撮影された画像にブレがないことによる問題）やマットライン（合成の境界線）といった諸問題が払拭され、高速で走り回るベロキラプトルなどの実に自然な映像を生み出している。

恐竜は古生物の中のほんの一部に過ぎない

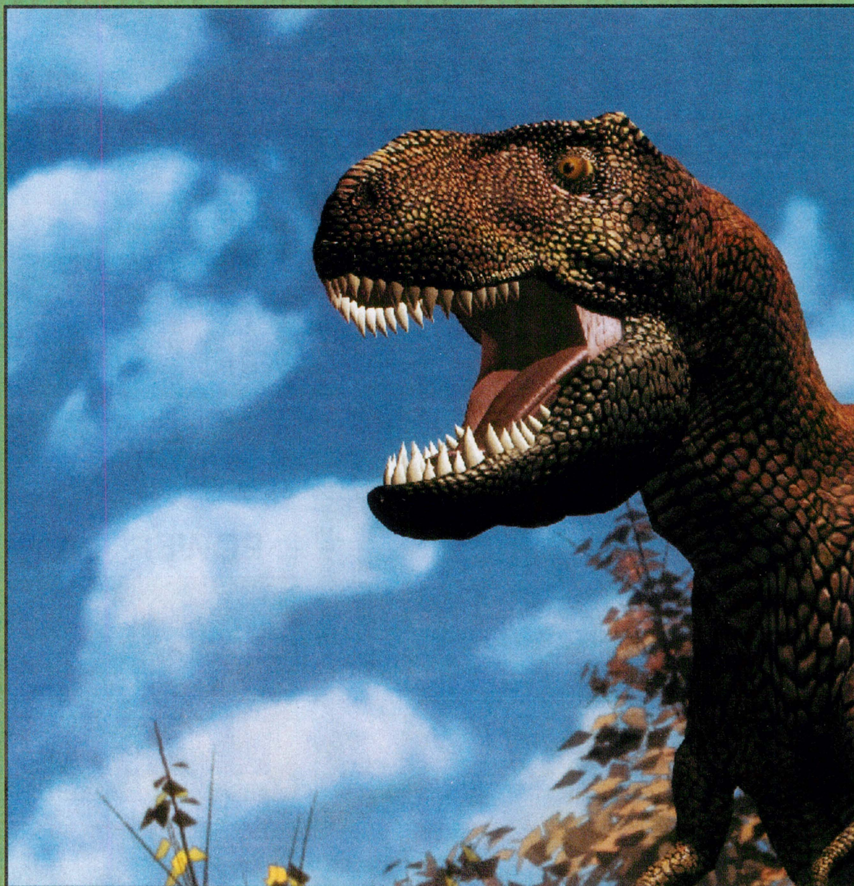
最近は恐竜ブームということで、この「ジュラシック・パーク」や角川の「REX」などの映画が公開され、これ以外にも地方博や博物館向けの映像、テレビ番組、アミューズメント映像などで恐竜を扱った作品が数多く制作されている。おそらく今年から来年にかけて、人々はうんざりするほど恐竜の映像を眼にすることになるだろう。筆者もその中の数本の演出に関わっている。筆者は化石収集マニアであったし、真剣に古生物学者になりたいと思ったこともあるほど古生物が好きである。しかし恐竜ものの映像を演出していて「恐竜マニアですね」と言われると、非常に抵抗を感じる。恐竜は古生物の中のほんの一部の存在に過ぎない。「車が好き」と言っているのに対して「ドアミラーが好きなんですね」と言われるような違和感を感ずるのだ。古生物の中にはカンブリア紀の奇妙な生き物や、白亜紀末期の異常巻きアンモナイトのように想像を絶するユニークなキャラクターたちがたくさんいる。そういった存在はまだほとんど映像化されていない。安易にブームだから儲かるといった視点から恐竜ビジネスに群がる、志の低い映像屋やイベント屋にはこの際出ていってもらって、本当の愛好家たちによってわくわくする太古の世界をビジュアル化していきたいものである。

（参考文献）
エドウィン・H・コルバート「恐竜の発見」早川書房　ダグラス・J・プレストン「屋根裏の恐竜たち」心交社　デビッド・ノーマン「恐竜」マール社　ボブ・トマス「ウォルト・ディズニー」講談社
THE QUEENS MUSEUM "Remembering the FUTURE" RIZZOLI　岡部淳也"アミューズメントロボットの現状と導入におけるポイント" アミューズメントビジネスVol.1、総合ユニコム　シネフェックスNo.11、バンダイ　中子真治「SFX映画の世代」講談社





●恐竜が人間のいる場所で動き、あたかもその場で生きているかのような錯覚を与えてくれる映像、「ジュラシック・パーク」。この映画は、あらゆる意味で“恐竜”という存在をリアルなものにすることに貢献した映像だと言える。「ジュラシック・パーク」が公開された以降は、子供達の恐竜に対する見方が大きく変化するはずだ。



キャッチ・ザ・ハート ——

TAITO®

大きい人生より たのしい人生の方がつよい

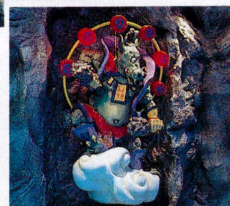
どういうところで、遊んでらっしゃいますか。

遊べや オトナ！ ◎タイトー提供 TV番組
フジテレビ 毎週水曜 夜10時54分→11時
好評放映中

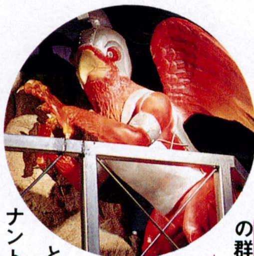


今の若い人たちは、こういうところで遊んでいます。

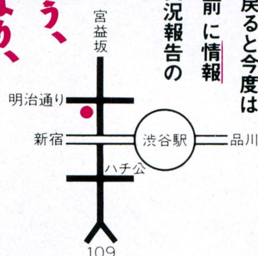
新しモノ好きな反面、割とキッチュなコトも好きだったり。若者気質は、誠にもって不可解です。そんな今、新感覚のアミューズメントスペースとして評判の高いのがココ、「渋谷タイトー・ステーション」。店内に足を踏み入れると……、



そこは近未来の廃墟？ はたまた、密林王国？ という感覚。「カオスチック」という不思議さを狙ったオブジェの群れやインテリアが、心地よいトリップ感を醸し出しています。「まずい、これではハマってしまう！」と冷静に戻ると今度はナント、目の前に情報ステーションが…。いやはや、実況報告の難しい、つかみどころのないお店であります。



以上、ヤングでにぎわう、渋谷宮益坂下交差点より、お伝えしました。



[POWER GAME PARK]



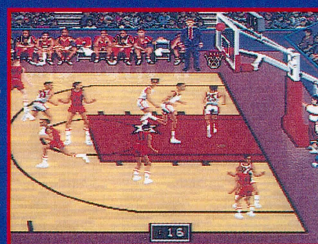
渋谷タイトー・ステーション

渋谷東映プラザ1F・B1F[渋谷区渋谷1・24・12]営業時間10時〜24時・年中無休

協賛＝WOWOW日本衛星放送／キリンビバレッジ株式会社 他　協力＝東京都飲食業環境衛生同業組合・渋谷支部

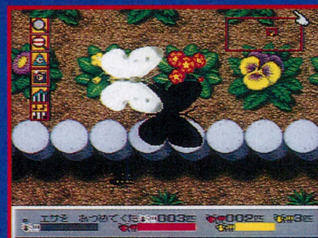
'93年上半期 人気のゲームミシュラン 14

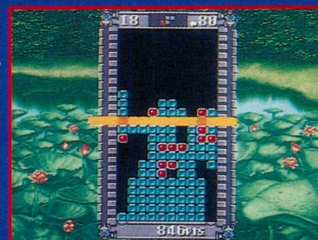
今年前半にヒットを飛ばしたゲームのうち14本をピックアップ。行き詰まった時の攻略法や裏技情報をまじえて、全体的な完成度を評価してみた。まだ試していないゲームに関してはその購入基準に、買ってはみたがクリアしてない場合にはその解決に。必要に応じてご活用いただきたい。

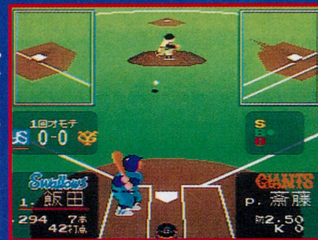

NBAプロバスケットボール



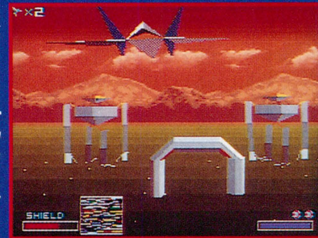
エキゾーストヒート


シムアント


スーパーテトリス2＋ボンブリス



スーパーファミスタ2



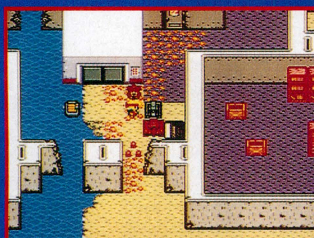
スターフォックス

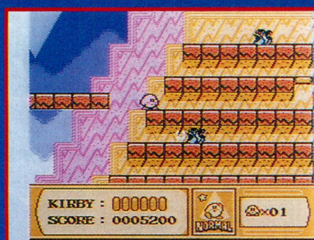

伝説のオウガバトル


ファイナルファンタジーV



ミッキーのマジカルアドベンチャー


メタルマックス2



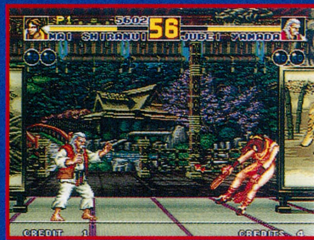
星のカービィ



ドラゴンスレイヤー英雄伝説II



ソニック・ザ・ヘッジホッグ2



餓狼伝説2

NBAプロバスケットボール

日本でもじわじわとファンを獲得しつつあるNBAバスケットボール。本作はNBAの公認を受けディティールまでこだわって作られた本格派バスケ・ゲームだ。

EAビクター	8900円	スーパーファミコン	ROM CASSETTE

人間技とは思えない超人的、超肉体的プレーの連続で話題のNBAプロバスケット。このゲームはNBAの迫力をあますところなく再現した本格派スポーツゲームだ。収録チームは18チーム。NBAの公認を受けているからチーム名、選手名に至るまですべて実名仕様。収録チームの中には東西のオールスターチームまでも含まれている。画面構成はコートを横方向から斜めに見下ろすタイプ。コートの木目や観客に至るまで丁寧に描き込まれ、ゲーム中には実況中継まで挿入される。本場アメリカ生まれのソフトだけに画面の雰囲気だけでも確実に生の醍醐味を感じさせてくれる。NBAのファンなら絶対に手放せないアイテムだ。



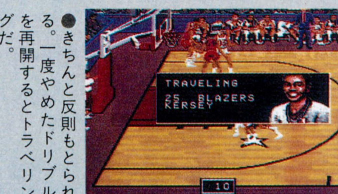
●ずらり並んだ18チーム。この中から自分のチームを選んで参戦する。



●星のマークが動かせる選手。常にボールの近くの選手を操作できるようにするのが攻略のコツだ。



●選手のグラフィックもきちんとひとりひとり収録されている。



●きちんと反則もとられる。一度やめたドリブルを再開するとトラベリングだ。

これさえ覚えれば百人力！マーキーシュート一覧

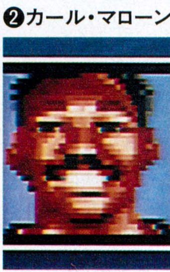
各チームには一人ずつマーキーシュート（動きが派手なシュート）を打てる選手が用意されている。各マーキーシュートはそれぞれ特定の位置でYボタンを押さなければ打つことができない。ここでは有力選手8人分のマーキーシュートの出し方を伝授するので、活用してもらいたい。シュートを打つ位置は下の段の図を参考に。（■所属チーム（背番号）／■シュート名）

❶アービン・マジック・ジョンソン



■ALL STARS WEST(32)■「LAY UP（レイ・アップ）」

❷カール・マローン



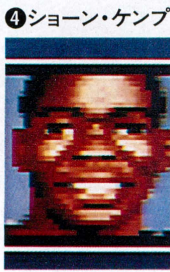
■UTAH JAZZ(32)■「IN YOUR FACE JAM（イン・ユア・フェイス・ジャム）」

❸クライド・ドレクスラー



■PORTLAND TRAIL BRAZERS(22)■「GLIDING TOMAHORK DUNK（グライディング・トマホーク・ダンク）」

❹ショーン・ケンプ



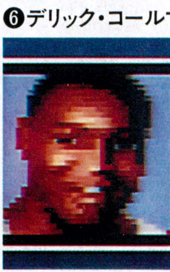
■SEATTLE SUPERSONICS(40)■「OFF-THE-GRASS JAM（オフ・ザ・グラス・ジャム）」

❺ティム・ハーダウェイ



■GOLDEN STATE WARRIORS(10)■「UTEP2-STEP（ユーテップ・2ステップ）」

❻デリック・コールマン



■NEW JERSEY NETS(44)■「WINDMILL FINGER ROLL（ウインドミル・フィンガー・ロール）」

❼ブラッド・ドーリティー



■CLEAVELAND CAVALIERS(43)■「MONSTER DUNK（モンスター・ダンク）」

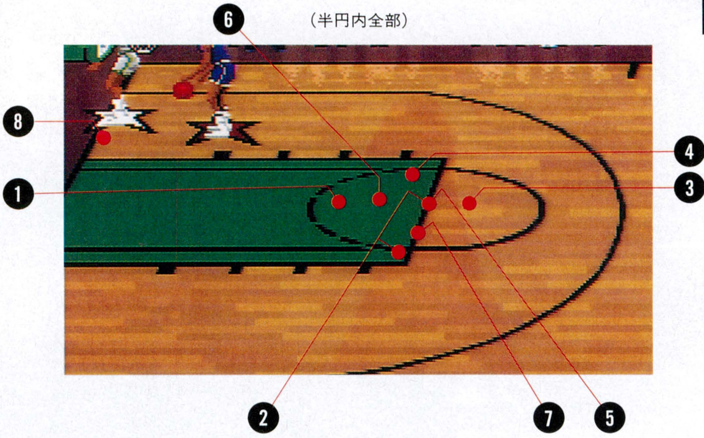
❽マイケル・ジョーダン



■CHICAGO BULLS(23)■「"AIR" REVERSE（〝エア〟リバース）」

選手別マーキーシュート・ポイント

（数字は選手の数字と対応しています。）



GAME BALANCE CHART 完成度を徹底チェック！



選手データなど細かいところはよくできているが、肝心の操作性がいまひとつ。特に、見にくい背番号でしか選手が認識できないのが辛い。でもファンなら絶対買い？

メーカー担当者からのスペシャルコメント

ジョーダンが跳ぶ、ドレクスラーが走る！　NBA公認ソフトだからすべてが本物、すべてがリアル！　NBAフリークスだったら、絶対に見逃すことのできないソフトがこれだ。…とPRに励んだところで攻略のためのポイントをいくつか紹介しよう。まずその1、ひいきチームを作り、各選手の特性をよく知ること。そしてその2、攻撃は実戦同様、両サイドから中央に切り込む。最後にその3、最後まであきらめないこと。では諸君、健闘を祈る！（EAビクター マーケティング課　谷本）

エキゾーストヒート

F1ドライバーへの軌跡

セタ　9800円　スーパーファミコン　ROM CASSETTE

迫力の3D画面とリアルなマシングラフィックで好評だった前作をパワーアップ。今回は3カテゴリーにまたがる壮大なレーシングゲームとなった。

コースの特性に合わせたセッティングをマスターせよ！

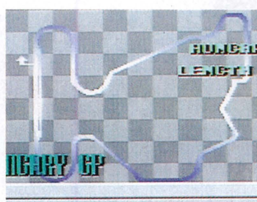
たいていは最高レベルのパーツを組み合わせればベストセッティングとなるが、直線が短くストップ＆ゴーの性格が強いコースは注意が必要だ。加速性能重視ならウイングをダウンフォースの低いものに、コーナリング性能重視ならダウンフォースの高いものにするなどの工夫をしよう。またエンジンは同じパワーでも2タイプあるので気をつけたい。



●マシン性能の変化はバックに数値とグラフで表示される。



●最大パワーが低くても加速性能のよいエンジンを使う手もある。



●このようなコースはセッティングの工夫でタイムを縮められる。

コーナリングは3つの基本パターンの組み合わせ

全てのコーナーは、高速コーナー、シケイン、ヘアピンの3パターンの組み合わせと左右反転したものから構成されている。つまりこの3種類のラインどりをマスターすれば、あとはコースレイアウトを覚えるだけですむというわけ。ちなみにアクセルボタンを連打しながら回るのがスピードをあまり落とさないコツだ。



●高速コーナーはBボタン連打でクリアせよ。

●シケインは中間を直線で抜けるのがベスト。

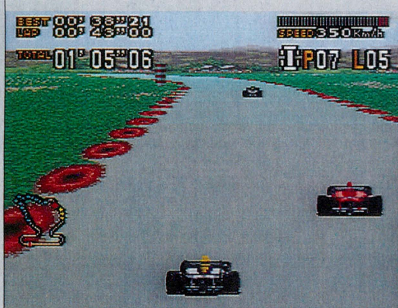
●ヘアピンは頂点をかすめるように走行。

グループC→F3000→F1とカテゴリーアップしていくシステムがこのゲームの最大の目玉であり、F1のみを追及する他のゲームとは一線を画している。さらに全てのコースで優勝しないとクラスクリアできないという厳しさも、本物の手ごたえを求めるプレーヤーにとってはうれしいはず。またマシンのパワーアップシステムも、レースで稼いだ賞金を研究所に渡してパーツを開発してもらうという独特のもの。ウイング、サスペンションなど6種類のパーツを最大8段階まで開発できる本格的なシステムだから、速いマシンを作り上げる楽しみもタップリ味わえる。ますます磨きのかかった3Dグラフィックも臨場感抜群だ。

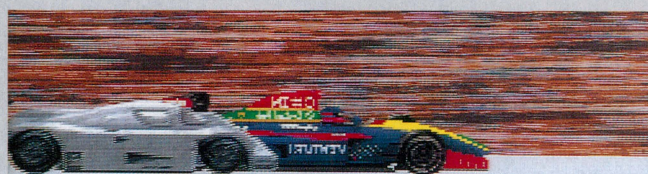


●これだけはプロトタイプスポーツカーだが、操作感は他のレースと同じ。

●いよいよフォーミュラレースに。ただしコース数はグループCと同じく8種類。



●FIモードではFOCAの公認に基づいて、実名ドライバーと本物のコースレイアウトが登場する。



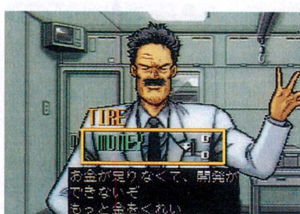
●クラスクリアのグラフィック。最高に充実した気分になれるぞ！

研究所にパーツを開発してもらうには…

資金をいくらかければパーツ開発できるかは決まっていないが、最低でも$3000くらいは出さないと博士が怒って開発は進まない。また資金を出してから2レースくらい待たないと開発は終わらないので決してあせらないこと。開発の順番としてはエンジンを優先するのが妥当だが、ウイングやタイヤも適度に開発しないと非常に操作の難しいマシンになるので要注意。



●グループC・F3000で$5000、FIで$10000くらいかければ開発はスムーズ。



●このセリフが出ないように、余裕をもって資金をつぎ込もう。

パーツ開発重要度チェック

タイヤ	★★
エンジン	★★★
リアウイング	★★
フロントウイング	★★
ブレーキ	★
サスペンション	★

GAME BALANCE CHART

完成度を徹底チェック！



ステップアップシステムがストーリー性をも演出すると判断して、レースゲームとして異例の3をつけた。ただし盛り上がりにかける効果音には少々不満が残るかも。

メーカー担当者からのスペシャルコメント

「どうしてもこのサーキットでは勝てない」とお嘆きのあなたに朗報です。それぞれのパーツはランク8までしか開発できないことになっていますが、エンジンだけは隠された9番目が用意されています。

ランク8が出来上がった後でさらに10万ドル投資してみてください。最高速700kmを越える夢のエンジンができ上がるはずです。このエンジンは一回使うと壊れてしまいますが、どのカテゴリーでも手に入れることができます。（SETA　広報　石山）

シムアント

イマジニア｜12800円｜スーパーファミコン｜ROM CASSETTE

オリジナルのパソコン版は「シムシティ」「シムアース」と同じ米MAXIS社のソフト。今作のテーマは蟻の生態をシミュレートするというまたまた異色の設定。

プレーモードはオリジナルゲームとシナリオゲームの二つ。前者は人間の住むある家が舞台で、敵である赤アリを全滅させ、人間を追い出すことが目的というちょっと恐いモード。後者は季節ごとに全8面で構成されており、各面とも赤アリを全滅させることが目的となる。どちらのモードもプレーヤーは黄アリ（種類は黒アリだがマイキャラとして区別するために黄色く表示してある）を操作して、仲間の黒アリにエサの調達や巣作り、卵の世話をさせていく。上手く仲間が繁殖していけばいいのだが、アリの生態をきちんと理解しないとすぐには増えていかない。また、アリを潰す人間、自転車、メンコといった脅威も登場する。

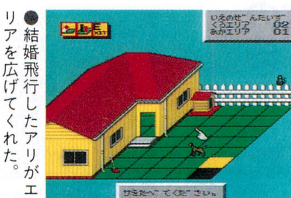
黒アリ100匹がバロメータ 敵よりも早く結婚飛行を

黒アリが100匹以上、羽アリが20匹以上になると、羽アリは結婚飛行をして別のエリアに巣を作り出す。エリアを広げるためには敵よりも早くこの条件を満たすことが大事。コントロールパネルを上手に調整して数を合わせていこう。敵のほうが早く100匹に近づいたら、攻撃して数を減らしてやるのも手。



●産卵コントロールパネルをマニュアルに切り替えて結婚しやすい状況を作る。


●見事条件が揃うと羽アリたちが結婚飛行を始める。


●結婚飛行したアリがエリアを広げてくれた。

シナリオを自由に選べる隠しコマンドがある

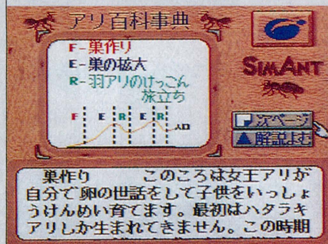
スーパーファミコン版「シムアント」には隠しコマンドが存在していた。ここではシナリオ自由選択とデバッグメニューの二つのコマンドを紹介しよう。

●これでデバッグモードに突入。さまざまな設定が可能だ。

シナリオ自由選択	コントローラ1の差し込みに通常のコントローラ、コントローラ2の方にマウスをセット。 ↓ シナリオメニューでスーパーファミコンマウスの左ボタンを押す。 ↓ すべてのシナリオが選択可能になる。
デバッグメニュー	コントローラ1の差し込みに通常のコントローラ、コントローラ2の方にマウスをセット。 ↓ タイトル画面でコントローラ1のL、Rボタン、マウスの左と右のボタンを押しながら、コントローラ1のAボタンを押す。 ↓ ゲームモードを選ぶとトップメニューの代わりにデバッグ用のメニューが現われる。


●基本画面はこの地上と巣である地下画面にわかれる。これは部屋の中。蜘蛛や五円玉が見える。

●アリの生態がわかるアリ百科辞典というモードもある。ゲーム前に熟読すべし。




●オリジナルゲームは黄アリの誕生から始まる。これから仲間を繁殖させていくわけだ。

シナリオ面にはユニークなヒューチャーが満載

シナリオ面のマップ画面には昆虫や植物など、さまざまなものが出現する。これらをクリックすることである現象が起こることにお気づきだろうか？　上の表に各効果をまとめておいたので、試してみてほしい。このほかにも蜘蛛は石で囲むと移動できなくなるなどのヒューチャーもあるようなので、あれこれ探してみるのも楽しいかも。攻略には直接関係のないことだが、こういう「隠し」には、ゲーム制作者の余裕が感じられる。

画数	クリックするもの	効果
1	シャボン玉	割れる
1	しじみ蝶	止まる
2	モンシロチョウ	止まる
2	タンポポの種	割れる
3	かたつむり	触角が引っ込む
3	てんとうむし	ひっくりかえる
4	ゴキブリ	回転する
5	スズメバチ	止まる
5	カメムシ	ひっくり返る
6	オニヤンマ	止まる
7	ホタル	回転する
7	ルリタテハ	止まる


●♪シャボン玉、割れたぁ♪（？）


●シジミ蝶をてなづけた気分になれる。


●カタツムリの角もピクッとして引っ込む。

GAME BALANCE CHART 完成度を徹底チェック！



グラフィックなどはいい線いっていると思うが、パソコンのシステムそのままなので操作性には不満が残る。マウスを使わないかぎりはストレスがたまるだろう。

メーカー担当者からのスペシャルコメント

SFC版「シムアント」はパソコン版と差別化するためにさまざまな仕様変更をしました。たとえばパソコン版にはないゲームとしてSFC版独自の「シナリオゲーム」を追加しました。「シナリオゲーム」では日本の四季の流れにそったゲーム展開が楽しめます。このシナリオゲームには日本の四季を代表する昆虫たちが多数登場します。鳴き声などもサンプリングで取り込むといった凝りようで、セミとコオロギの鳴き声は必聴ものです。

（イマジニア　広報　櫻井）

スーパーテトリス2+ボンブリス

BPS	8500円	スーパーファミコン	ROM CASSETTE

定番中の定番「テトリス」の最新バージョン。話題を呼んだ「ボンブリス」も収録され、遊びがいもたっぷり。スーパーファミコン・ユーザー必携の1本!?

もはや何の説明も必要としない超ヒットタイトル「テトリス」。昨年12月に発売されたこの最新バージョンは、ファミコン版「テトリス2+ボンブリス」を移植したもので、「テトリス」のスーパーファミコン・デビュー版となった作品だ。おなじみテトリスのほかに、ブロックの中に爆弾の仕込まれたボンブリスというモードも楽しめ、それぞれ2P対戦プレーが可能。グラフィックやサウンドもスーパーファミコンになってリッチになった。レベル設定はテトリスが30まで、ボンブリスが60まで。当然のことながら、最終レベル到達のためには相当な熟練が必要となる。その意味では飽きずに長く遊べる好ソフトといえるだろう。

とことん先を見たい人はこのコマンドをお試しあれ

テトリスモードでレベルを選ぶときに左に挙げたコマンドを入力してみる。するとブロックがハイスピードで落ちてくるスペシャルレベルが選べるようになる。またボンブリスのコンテストでステージを選ぶ画面の時、これまで進んだ最高のステージに合わせて同コマンドを入れると最終ステージまで進める。

コントローラ2のLボタン、Rボタン、セレクトボタンをすべて同時に押す。

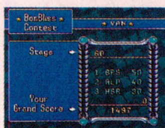
↓



●異常なまでに速いスペシャルレベルに突入。

コントローラ2のLボタン、Rボタン、セレクトボタンをすべて同時に押す。

↓



●最終ステージをいきなり見ることができる。

プレー中のBGM変更や背景だけの観賞ができる技

いくらハマリゲームといっても一人で延々とプレーしていると、さすがにちょっと気分を変えたくなることも多いはず。これはそんなとき便利な技。

まず、プレー中ポーズをかけた状態でセレクトボタンを押す。これでBGMのチェンジが可能。さらに同じ状態でL、Rボタンを押しながら十ボタンの上を押すと、背景だけの画面にできる。気分転換で気力も充実!?



●プレー中に気分転換したいときは、まずポーズをかける。

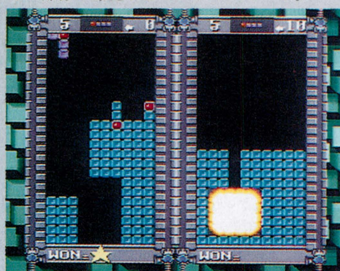
●この状態でセレクトを押せばBGMが変えられる。



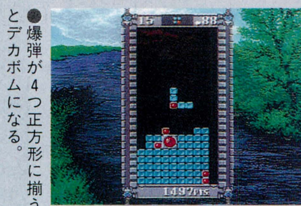
●背景だけを観賞することもできる。これはいい気分。



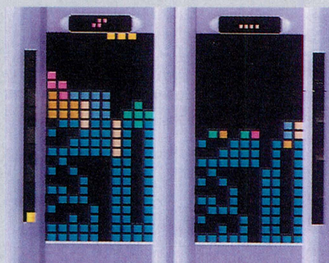
●おなじみのテトリスモード。今作は背景が綺麗。



●揃ったラインに赤い爆弾が含まれているとその部分が爆発するボンブリスモード。



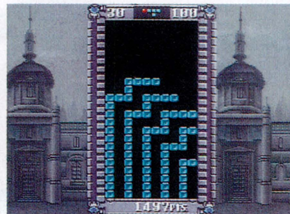
●爆弾が4つ正方形に揃うとデカボムになる。



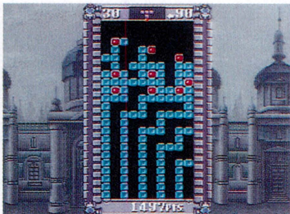
●最高に熱くなる対戦モード。大人なら食事や仕事の役割分担を賭けて対戦するのも面白い。

ボンブリスの30面以降は運と技の戦い

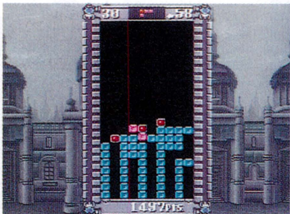
レベル60まで用意されているボンブリスモード。普通に最初の面からプレーしてくるとまずつまづくのが30面あたりからだろう。ブロックが1列おきに高く積まれたこの面、とにかく邪魔をしている水平方向のブロックをいち早く消すことが肝心。何が何でも横ラインを完成させ、できればデカボムで一挙に上部を吹き飛ばしたい。



●とにかく隙間を作らないように、すばやく横1列を揃える。



●できればデカボムもほしい。出来上がったら確実に爆破させる。



●ここまでくれば、まず大丈夫?でも残りブロックの数が気になるところ。

GAME BALANCE CHART

完成度を徹底チェック!



ファミコン版からの比較という意味ではサウンド、グラフィックともに格段に進歩している。しかし、SFC版ならではのウリに欠けるのがちょっとマイナスポイント。

メーカー担当者からのスペシャルコメント

あの「テトリス」がスーパーファミコン版になって帰ってきた。今回のスーパーファミコン版では従来の「テトリス」が3つのバリエーションで楽しめるだけでなく、対戦版「テトリス」、新モード「ボンブリス」、対戦版「ボンブリス」も入って内容はさらに充実。「テトリス」の新しい世界が広がりました。誰でも簡単にそして末長く楽しめるこのスーパーファミコン版「テトリス+ボンブリス」は決定版、BPSおすすめの1本です。

（BPS 広報 松方）

スーパーファミスタ2

ナムコ	7900円	スーパーファミコン	ROM CASSETTE

「ファミスタ」の愛称ですっかりおなじみの野球ゲーム。スーパーファミコン版も2作目となって内容もさらにボリュームアップ。遊びがいもタップリ。

最近のプロサッカー人気の台頭は気になるところだが、まだまだ強力な人気を誇るプロ野球。そんなプロ野球ファンを満足させるゲームがこのファミスタだ。同名のファミコン版は選手データを変更したマイナーチェンジ版が毎年出されており、その人気のほどがうかがえる。

今作「スーパーファミスタ2」はスーパーファミコン版の2作目にあたって選手データが一新されたのはもちろん、心理テストをモチーフにしたユニークなキャラクター・メイキングやDH制の採用など、いくつかの新しい要素も追加されている。ベテランと新人がうまくかみあっているといった感じの良作ソフトといえよう。

セ・パ12球団＋オリジナル4球団の実力はいかに？

プレーするチームを選ぶ際に注目されるのがオリジナルチームの存在。実は各チーム、それぞれ異なる球団によって構成されており、同じチーム名でも戦力に差があったりする。ものによっては自分のひいきチームより強かったりするからチェックが必要だ。



●実力No.1のライオンズ。投打のバランスがピカイチ。



●スワローズの戦力もかなりのもの。実力上位だ。

オリジナル4チームの実力は？

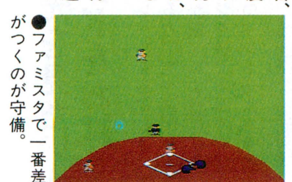
アッシーズ	ナムコスターズ
ずばぬけた選手はいないが、そこそこ足の使える選手がそろっている。通好みといえる。	ファミスタファンにはすっかりおなじみのチーム。ピノ選手の駿足ぶりは特筆もの。
ヤクタターズ	**カットバス**
戦力的には中の下といったところで、名前ほど使えないチームではないのが救いか。	初心者におすすめなのがこれ。多少守備でミスしても、バットで十分おつりがくる。



●「カットバス」の打撃力はまさに圧巻。気持ちいいほどガンガン打てる。

オートモード完備でファミスタ初心者もOK

ファミスタの場合、プレーヤーの熟練度の差が大きく現れるため、あまり実力に差がある場合には、対戦プレーもままならないのが現状だった。しかし今回、待望のオート守備が選択可能となり、この溝も解消された。


●ファミスタで一番差がつくのが守備。

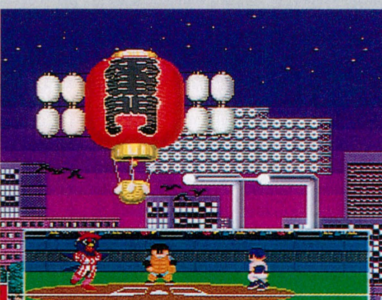


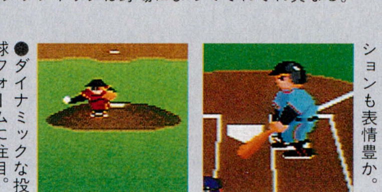
●オートモードでナイスキャッチできる。


●スピーディな試合展開もファミスタの魅力のひとつといえる。



●試合のあとではスポーツ新聞が読める。野球ファンにはうれしいかぎりだ。


●ホームランを打ったときのデモはなかなか派手。グラフィックは球場によってそれぞれ異なる。

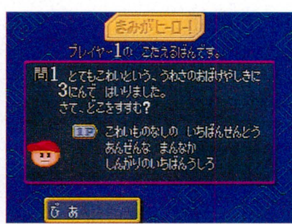

●バッターのリアクションも表情豊か。
●ダイナミックな投球フォームに注目。

心理テストで生まれる明日のスーパースター

ひいきチームの戦力をアップするには新人選手を補強するのが有効だ。その場合、ドラフトによる補強と、キャラクター・メイキングによる補強の2種類がある。特に後者は性格診断によってキャラを作成するというユニークなものの。いわば自分の分身といったところだ。ぜひスター・プレーヤーとして活躍させてやりたい。



●まずバッターか、ピッチャーかのどちらになるかを選ぶ。



●納得のいく能力をもった選手ができるまで何度もチャレンジ。



●ほれぼれするようなスーパー選手が誕生。活躍がたのしみだ。

GAME BALANCE CHART 完成度を徹底チェック！



ファミコン版で年々マイナーチェンジを繰り返してきただけに、ゲームの完成度は極めて高い。スーパーファミコン版はグラフィック、サウンドが断然よくなっている。

メーカー担当者からのスペシャルコメント

このファミスタシリーズ最新版「スーパーファミスタ2」では、心理テストに応えてオリジナル選手を作り、自分の名前でひいきのチームに入団させることができるようになりました。作った選手は四番に据えてもOK、エースをまかせてもOK。満塁打を放ったり、勝ち投手になったりで、自分の名前が試合後に表示される「ナムスポ」の新聞ネタになるんです。なかなか小粋でしょ？（ナムコ　コンシューマー販売部　がんのすけ）

スターフォックス

任天堂　9800円(込)　スーパーファミコン　ROM CASSETTE

ホンワカ路線の「マリオ」が任天堂ゲームの表の顔としたらこのゲームは裏の顔。「F-ZERO」と同じアダルトな雰囲気を漂わせている。

まずは基本操作テクニックをマスターせよ

プレーヤー「フォックス」の操縦する戦闘機「アーウィン」の持つ武器は連射可能なブラスターと破壊力抜群のスマートボムの2つ。攻撃力もさることながら、その高い運動性能も忘れてはならない。加速、減速、クイックターンのテクニックをマスターして初めてこのゲームが楽しめるようになるといえる。トレーニングモードでこれらの技の腕を磨いておくのもいいだろう。



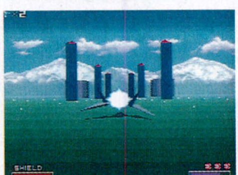
●ブラスターは3段階までパワーアップできる。



●スマートボムはボス攻略に大いに威力を発揮する。



●障害物は基本的にブレーキを使って回避。



●ブーストによる加速も危機脱出に有効。

●狭い空間はクイックターンで切り抜けろ。

隠れステージ ブラックホールに行くには?

ステージマップに表示されているブラックホール。ここはパワーアップアイテムの宝庫であるだけでなく、ステージ・セレクトの場でもある。ここへ通じる入口はレベル1のステージ2にある。ステージ中に出現するダンゴ上に連なった隕石の中央、赤い部分を連続して3回通過することが出現の条件になっている。



●赤い隕石はギリギリのところで破壊して通過するのがベスト。



●突如出現する人面石の隕石を破壊するとブラックホールが出現。



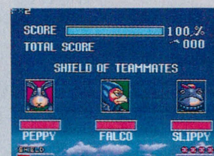
●ブラックホールは敵の残骸で一杯。中には攻撃してくるヤツも。

スーパーファミコンの処理速度を大幅にアップすることができる「スーパーFXチップ」。「スターフォックス」はこのカスタムチップを搭載したゲームの第一弾にあたる。ポリゴン処理による高速3Dスクロールは迫力満点。スピード感あふれるドッグ・ファイトが楽しめる。

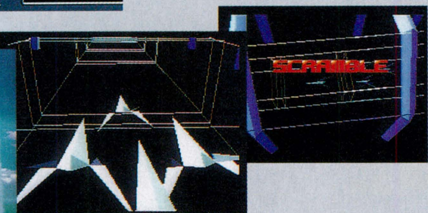
ゲームの内容だけでなく、演出のほうにも注目したい。巨大な戦艦が登場するオープニングや、仲間のパイロットたちと無線交信をかわすあたりは、映画「スターウォーズ」を思わせる。臨場感たっぷりのゲーム展開は実にSF的で、ゲームが作りあげている世界に思う存分ひたることができる。ぜひ一度プレーしてみてほしい。



●目的地に向かうルートは3つ。それぞれ難易度もステージの内容も異なることには注意したい。



●援護射撃を行なってくれる頼もしい仲間たち。



●自機のスクランブル発進のようす。ディズニーランドのスペースマウンテンみたいで臨場感満点。

ボスを撃退してレベル1攻略を目指そう

やや難易度は高めのこのゲーム、途中で挫折してしまう人も少なくないはず。特に行きづまりやすいのが各ステージの最後に登場するボスの攻略だろう。なんとかレベル1ぐらいはクリアしたいという人のために、ボスの攻略方法を少々アドバイス。

STAGE4



●見た目は派手なファイアブラスター。動きは遅いのであわてずかわせば大丈夫。



●このボスは体が青いうちはダメージを与えられない。赤くなってから攻撃しよう。

STAGE5



●この時はスマートボムをつかうのは厳禁。強烈なカウンターミサイルをくらうことになる。



●リュウのような状態では横移動で攻撃。3つに分身したら声を出すヤツを攻撃。

GAME BALANCE CHART 完成度を徹底チェック!



スピード感あふれる3D高速スクロール。迫力いっぱいのサウンド。そして絶妙のゲーム・バランスと、どれをとっても超一流。シューティング・ファンは必見。

メーカー担当者からのスペシャルコメント

〈制作者が明かす攻略法〉●スマートボムをケチらず有効に使う。その代り補給はきちんと。●モナークドドラ戦ではローリングせず地面すれすれを飛んでしっぽの先を狙う。逆にファントロン戦ではローリングしまくる。〈制作裏話〉●惑星ベノムの飛んでくる"柱"は鉛筆を下から見たときに発想を得た。●レベル3-1のアーチ群は会社近所の伏見稲荷大社の千本鳥居がモチーフ。お稲荷さんとキツネ(FOX)は関係の深い間柄。京都を訪れた折りに立ち寄ってみては。(開発スタッフ)

伝説のオウガバトル

クエスト　9600円　スーパーファミコン　ROM CASSETTE

リアルタイム制のSLGにファンタジーRPG要素をプラス。高いゲーム性によって「ただレベルアップすれば良いこの手のゲーム」とは一線を画す作品。

北方の軍事大国ハイランドはゼテギネア大陸の4つの王国に戦いを挑んだ…その脅威的ともいえる力に大陸はたった一年で陥落し、あらたに神聖ゼテギネア帝国が誕生する。…主人公はその恐怖政治に抗する勇者として活躍するのだ！と、まあストーリーを聞いていると何処にでもあるRPGにしか思えない…「まっ、RPGにSLGの要素の含まれたゲームだろう」なんて感覚でプレーすると痛い目にあう事、間違い無し。民衆の支持、自らのカリスマ性などetc…特に無駄にレベルを上げていると悪人とみなされ、バッドエンディングしか見ることが出来ないのは超斬新。世の中、甘く見てると痛い目にあう。


●広大な大陸から、進めるMAPを選ぶ（分岐もかなり存在する）。

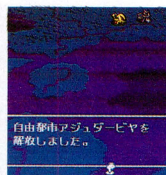

●自分のユニットが剣のカーソルでポイントされた場所にぞろぞろと行軍を始める！


●MAP上の行きたい所に剣のカーソルでポイントする。


●戦闘は斜め後ろから見たスタイル。手前が味方。

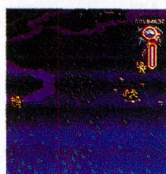
どうしてもカオスフレームが下がってしまう場合

民衆の支持を示すカオスフレームは簡単に下がるわりに上がりにくい。グッドエンドを見るためには絶対に下げてはいけないのである。そこで①：ALIの数値の高いキャラのユニットで都市を解放。②：都市を奪い返されない。③：MAPクリアに日数をかけない…これらに気をつける事。



●悪魔で解放しない。


●拠点防御を徹底。


●だらだらしては×。

ユニットの役割を決め、キャラの相性で編成する

まず前述したカオスフレームを下げないための、ALIの高いキャラだけで編成した「都市解放用」ユニットは絶対必要。その他のユニットを編成する時に注意したいのは、組み込むキャラ同志の相性によって各キャラの攻撃力が変わってしまうという事。相性が良ければ増幅、悪ければ相殺と、数値はかなり違ってくる。最高の相性を探れ！


●戦闘に比べて一見地味な編成画面。しかしプレーすればその重要度がわかる。


●ナイト・クレリック・ヴァルキリーの万能系。


●ティアマット・デーモンの攻撃用悪魔系。


●グリフォン・ヴァルキリーの高速移動系。

隠しMAP、都市、教会、そしてアイテム！

MAP上の何にも無い所をユニットが通過する際、隠し都市や教会、アイテムを発見する事がある。効率よくそれらを発見するには、一度MAPをクリアしてからセーブして戻り、やみくもに探しまくる。そしてリセットしてもう一度同じ場所へ。ユニットの派遣にはお金がかかるので無駄は省くのが得策。それとは別に隠しMAPも存在する。主人公の名前に、「ファイアクレスト」と入力すればいいという簡単なモノ。



●怪しげな地形に隠れていた都市を発見！何が起こる？


●まずはみんなで探す。場所は覚えておく事。



●取りに行くのは主人公だけで足りる。



●他に「MUSIC/ON」でサウンドテスト。

GAME BALANCE CHART 完成度を徹底チェック！



ストーリー・操作性・お買い得度・グラフィック・サウンド、全てがすばらしい。ゲーム好きなら1度はプレーしなくてはいけない逸品。でも初心者には辛いかも？

メーカー担当者からのスペシャルコメント

カオスフレームは必ずしも「正義」と直結しているわけではありません（大半は直結していますが）。一見正義に反する行為でも民衆がそれを望んでいるなら、あえて悪とされる行為をするべきでしょう。ゼテギネアの住民は現実と同じように我がままで勝手な人々です。カオスフレームを上げたいと考えるならそうした民衆たちと上手く付き合うことが必要です。しかし、あなたが歴史に名を刻む王者を望むなら自分を信じることが大切です。（クエスト企画担当　松野泰己）

ファイナルファンタジーV

スクウェア	9800円	スーパーファミコン	ROM CASSETTE

重厚なストーリーと美しいグラフィックが特筆ものの大作ロール・プレイング・ゲーム。シリーズを通して常に何か新しいものを感じさせてくれる。

あの「ドラゴンクエスト」と並び称される人気のRPG、「ファイナルファンタジー」シリーズの5作目。前作「IV」と同様、スーパーファミコン版での発売となる。ドラマチックなシナリオがウリのこのシリーズは「V」でも健在で、ストーリー重視のRPGが展開される。それに加えて、今回登場の「ジョブ・システム」はRPGのもうひとつの魅力である「キャラクターを成長させる喜び」を楽しむことができるようになった。これは珍しいアイテムを探したり、変わった魔法をマスターしたりすると同様にストーリー上のエンディング後も楽しめるスグレモノ。まさに1粒で2度おいしい良作RPGといえるだろう。

「ジョブ」を理解することがゲーム攻略の近道

今作の第一の目玉に挙げられるのがこの「ジョブ・システム」。一見、ストーリーを進めていく上での大切な要素には見えないが、ゲームをクリアする上での重要なポイントとなる。ジョブは全部で22種類（ものまね師も含む）。おのおののプレーヤーズ・キャラクターに覚えさせるジョブのバランスが大切。



●魔法攻撃の派手さと威力では黒魔法をしのぐ召喚士。



●序盤から終盤まで安定した実力を発揮する黒魔道士。



●攻撃補助の魔法を使わせたらピカイチの時魔道士。

おすすめジョブ

ナイト	オーソドックスなキャラでパーティの最前列で戦わせるのに最適。
白魔道士	治癒の魔法を使えるメンバーがいないと苦しい。パーティの要になる。
シーフ	物を盗んだり、敵からいち早く逃げたり、隠し通路が見えたりと大活躍。
侍	敵全体に大ダメージを与えられる「ぜになげ」が使える。攻撃力もピカイチ。
狩人	「乱れ撃ち」のアビリティが魅力。ゲーム後半に備えてぜひマスターしたい。

コレクター心をくすぐる要素がいっぱい

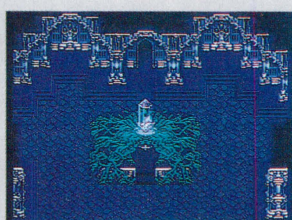
アイテム探しやキャラクターのレベルアップは、ストーリーとならぶRPGのもうひとつの魅力。シナリオをクリアした後でも、ゲームをまた別の角度から楽しむことができるあたりが実に奥が深いといえよう。

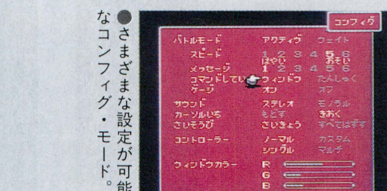


●盗むことによってしか手に入らない貴重なアイテムもある。

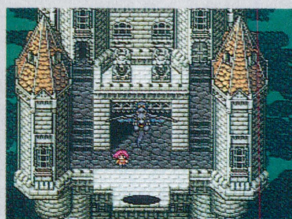


●青魔法をマスターするには根気が必要。やりがいがありそう。


●シリーズのシンボル、クリスタル。これをめぐってストーリーが展開する。



●さまざまな設定が可能なコンフィグ・モード。


●グラフィックの美しさは特筆もの。プレーヤーの目を飽きさせない。


●飛空挺による飛行シーン。流れるような画面スクロールはスピード感にあふれている。

物語序盤のナゾの部分をチェックする

ゲーム中に行くことができる場所やイベントの中には、なにやら謎めいた部分があることがしばしば。これがストーリーの進行上で大切なものならよいのだが、あまり意味のないものであったりする。つまらないところで頭をなやませるのも困りもの。ストーリー前半でひっかかりそうな箇所をピックアップしてみた。



●船の墓場にある世界地図は必須アイテム。忘れず手に入れるようにしたい。



●ウォルス城にいる「ガルキマセラ」を倒すことは不可能。無視するのが1番。



●なにやらいわくありげなジャコールの洞窟も物語序盤では用なしだ。

GAME BALANCE CHART 完成度を徹底チェック！



「ドラゴンクエスト」に比べると難易度はやや高めで、RPG初心者にはちょっと辛いものがあるが、その分ゲーム・フリークを満足させる奥の深さがあるともいえる。

メーカー担当者からのスペシャルコメント

今回でシリーズ5作目となる「ファイナルファンタジーV」は時間制限ありのダンジョン脱出、隠された魔法やアイテムの数々、スリリングな戦闘シーンを作り出すアクティブタイムバトル、そしてマルチエンディングなど、まさにいままでの集大成。特に自分好みのキャラクターを作り出すことのできるアビリティシステムは、やればやるほど深みにハマル奥深さがあります。一度では味わい尽くせない感動をぜひ体験してみてください。（スクウェア　岡宮）

ミッキーのマジカルアドベンチャー

カプコン　8500円　スーパーファミコン　ROM CASSETTE

世界中の人気者、ミッキーマウスが主人公のアクション・ゲーム。他機種ではすでに何本ものミッキーのゲームがあるが、スーパーファミコンではこれが初登場。

ハート4つあればまず安心。序盤の1-1で揃えておきたい

初期状態のハートの数は3個。イージーモードならともかく、ノーマルモード以上だとこれはあまりに少ない。ゲーム冒頭のステージ1-1にハートを増やせる場所があるので確保しておこう。場所はエリア終盤の上空。トマトで飛んで探そう。


●トマトを使ってここまで飛んでくる。


●宝箱の中身はデラックスハート。

ビーバーの巣を探検してミッキー、2UP！

湖の上を渡っていくステージ1-3。ここは楽にアイテムの取れる場所だ。傷ついた体は、ぜひともここで回復しておこう。

リンゴは水の中に落ちてしまうのですばやく取ること。次のハートの宝箱のすぐ後にはミッキーを2UPできるビーバーの巣もある。ビーバーにブロックを当てて（写真参照）、巣の中をくぐってみるとよい。


●早く取らないと溺れてしまう。


●この位置でビーバーを待ち伏せ。


●すばやくブロックを取って投げつける。


●ビーバーの巣を通れば2UPできるぞ。

ストーリーはピート皇帝に魔法の実験台としてさらわれてしまったプルートを救出するために、ミッキーが大冒険を繰り広げるというもの。スタイルは縦横スクロールのアクションゲームで、6つのステージから構成されている。

初期状態のミッキーは相手を踏み付けたり、ものを取って投げることしかできないが、ゲーム途中でもらえる3種のコスチュームに着替えることで、魔法を使ったり（ウィザード）、ホースで水を飛ばしたり（ファイアーマン）、ロープで険しい山を登ったり（クライマー）することができるようになる。難易度は3種類から選択可能だが、一番易しいレベルでも攻略するにはかなり苦労するはずだ。



●ステージのボス、クモーンとの対決。ウィザードのコスチュームで魔法を使用。


●ウィザード姿のミッキー。カワイイ！

●こちらはファイアーマンのミッキー。


●ゲーム中にはこのような隠し部屋も数多く存在する。


●クライマーのアクションが一番キツイ。

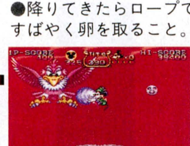
ステージ4のボス、ワシワシーン攻略法

難易度の高いこのゲームだが、なんとかステージ4くらいまでは行けるのでは？　しかしこのステージのボス、ワシワシーンはめっぽう強い。攻略法としては、まず飛んできそうだと思ったら（音で分かる）、すぐにロープでぶら下がること。卵を持って降りてきたら、即座にロープで卵を取って投げよう。ヒナを踏みつけて投げるのも効果的だ。



●この画面になったら（音でも分かる）、すぐにブロックにロープをかけること。


●ぶら下がっているかぎりは吹き飛ばされない。


●降りてきたらロープですばやく卵を取ること。


●取ったらすぐに投げる。時間の余裕はない。

GAME BALANCE CHART 完成度を徹底チェック！



全体に非常に完成度が高い。世界のミッキーの名に恥じない秀作だ。惜しむらくは難易度設定が高いこと。普通の人ならイージーモードでも苦労するに違いない。

メーカー担当者からのスペシャルコメント

このゲームはごぞんじ世界のアイドル、ミッキーマウスが友達のプルートを助けに冒険するゲームです。3つのコスチュームの使い分け、ステージに散りばめられたたくさんの仕掛けなど、やればやるほど奥が深い内容となっています。また、キャラクターたちのかわいいアクションや美しいグラフィックなどを見どころもいっぱい。

さあ、まだこのゲームをプレーしていないあなた、ミッキーと一緒に不思議な冒険をしてみませんか？（カプコン広告宣伝部船津）

メタルマックス2

データイースト　9500円　スーパーファミコン　ROM CASSETTE

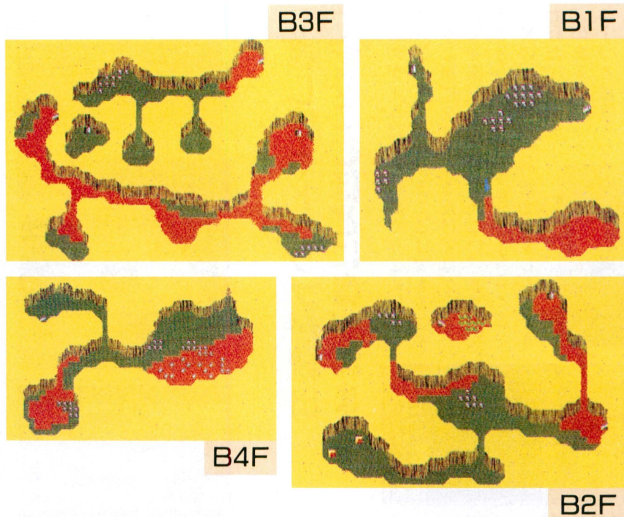
両親、そして育ての親を悪の組織に殺された主人公は、果てしなく長い復讐の旅に出る。ファミコンで大好評だったマッドマックスチックSFRPGの第二弾！

砂漠や廃墟は戦車のエンジン音を増幅する。舞台である荒廃したMAPが荒くれ者を正当化してくれる…。ファンタジーでは忘れていた生臭い冒険が目の前に広がっていた。ファミコンで大好評だった前作をリニューアル。よくある「2」の失敗は見あたらず、長所は極力残し、短所を切るという連作の利点を活かした作品に仕上がっている。

今回の目玉はなんといっても自分の好みにあわせて戦車を造れる事。前作でも戦車の改造はできたが、やはり自分の好きな様に工夫できるのはうれしいモノ。ミニチュアライクな戦車集めは、それはそれでマニアックな楽しみ方としてお薦めである。それが出来るゲームなのだから。

序盤のレベルアップポイントを確実に押さえる

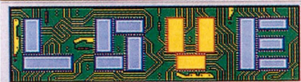
序盤のレベルアップに最適なのが「マダムアントのいる蟻の巣」。そこで鍛えたら、次は「グラップルタワー」。そして「海」という順番になる。左は「蟻の巣」のマップだ。



究極の兵器、LOVEマシーンを使いこなす

船を手に入れると行けるようになるクラブ「愛のかけら」。そこでもらえるラブマシーンはチップの組み合わせで様々な効果が期待できる。LOVEの順で1122ー味方全員の体力回復、2122ー戦車の破損を直せる、3221ー味方の名前を変更、3322ー耐熱のバリアを張るといったふうに。使わない手はない。





●L、O、V、Eのチップは宝箱や、お店で手に入る。とにかく探す事。



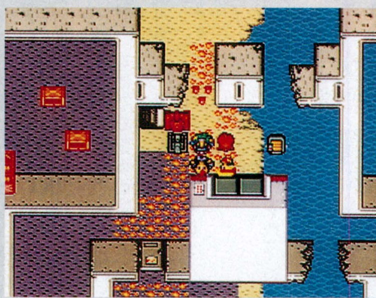
●主人公の目の前で育ての親のマリアが殺された！



●森へは戦車が入れない。入り口に置いて進む。

●全体MAP。行ったことのある所の位置関係はここで確認が可能。

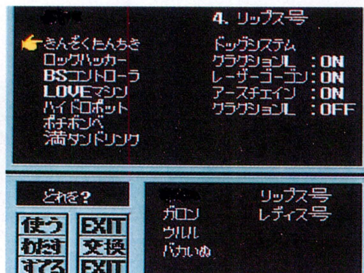




●戦車と戦士と廃墟…ゲーム中つきまとう、寂しげなイメージ。

MAP上にある強力アイテムを探し出す

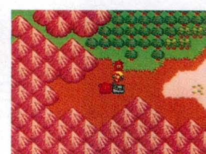
前作からの特徴として、このゲームではMAP上にアイテムが埋まっていることが多い。探索用に金属探知機は絶対持ち歩こう。怪しいなと思えばすぐに使ってみるのが得策である。特にNo.2の戦車、最強エンジンのV48コング、主砲195㎜バースト等は見つけておかないと後悔する事になるので注意したい。



●金属探知機を使うと周囲をサーチしてくれる。こまめに使うのがポイントである。



●195㎜はメルトタウンの西の坂の上で探知機を。



●V48コングは戦車村の南西に埋もれている。



●酒場、サースティの砂漠の南端にNo.2戦車が。

GAME BALANCE CHART

完成度を徹底チェック！



グラフィックはファミコンのノリが残っているため貧弱といえない事もない。しかしサウンド、操作性、ストーリーは秀逸。マッドマックスが好きなら絶対お買い得。

メーカー担当者からのスペシャルコメント

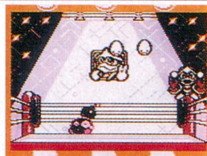
使命を受けて「悪」と対決し、世界平和に貢献するなど、「ゲーム」の世界では、とかく行動が品行方正になりがちです。が「メタルマックス2」にはそれがありません。クリア目的は一応ありますが、戦車の改造、お尋ねものの怪物、自宅を飾るインテリア店、さらに愛人を作ること(ノ)もでき、寄り道がたいへん充実しています。
従来のゲームとは一味違うこのソフト。大人でも十分に楽しめるのでぜひプレーしてみてください。
(データイースト宣伝課　斉藤)

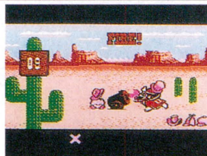
3UPも夢じゃない！ボーナスステージは3種類

ゲームをすすめていく上で、残機数が多いことほど心強いことはない。ゲーム内にはところどころ機数を増やすイベントが登場するが、大量UPが望めるのは何といってもボーナスゲーム。ここで確実に機数を増やすことがクリアへの第一歩といえよう。

ボーナスゲーム攻略のコツ

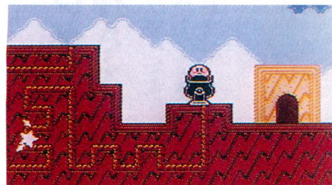

●いまだに人気の衰えぬクレーンゲーム。相当慣れないと、大きい3UP人形は取れない。

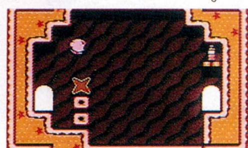

●欲張ってパーフェクトを狙うより、確実に爆弾を避けるようにするのがクリアのコツ。

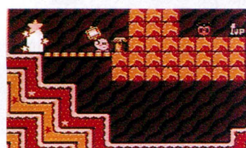

●荒野での決闘。相手をたおすごとにエモノのグレードが上がっていく。最後は大砲だ。

隠し扉やトラップが続出 やりこむほどに奥が深まる

このゲームはある程度やりこめばエンディングまで到達することはできるはず。しかし単にクリアするだけではゲームの全てを楽しんだとは言えない。さまざまなトラップや隠し扉を発見することこそ「星のカービィ」の第2の楽しみというわけだ。各ステージにあるトリックは1つとは限らない。全部見つけ出してマップ総ナメを狙おう。


●導火線に火をつけたら、すかさず大砲に乗ろう。カービィ発射。


●爆弾を壊したら素速く右に移動。早く行かないと壁ができる。


●でる杭は打つべし。ハンマーで叩いてみると…。

星のカービィ

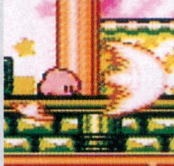
夢の泉の物語

任天堂 | 6500円(込) | ファミコン | ROM CASSETTE

ゲームボーイでヒットした同名ゲームがオールカラーでファミコンに登場。敵の攻撃方法をコピーできる新能力などが加わってプレーが一層楽しくなっている。

ファミコン版の最大のウリは、敵を吸い込んでその能力をコピーできるということだ。とはいえ合計で25種類もの特殊能力を、次々に変化してゆく状況の中で使い分けていくのは至難の技。どこでどんな技を使えばいいものやら、さっぱり見当がつかない人も多いはず。そんな場合は、とりあえず吸い込める敵は片っ端から吸い込んでコピーしてしまうのが最善策。基本的に、コピーできる敵はその能力が有効に使いやすい場所に出現するようになっているからだ。自分の得意なアクションと併せて使えば「星のカービィ」をより深く楽しめるようになるはずだ。

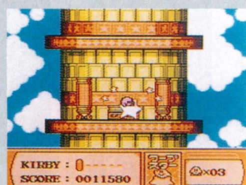

●前に立ちはだかるモノを粉砕して進む。


●前方に強力な衝撃波を放つソードは使える。

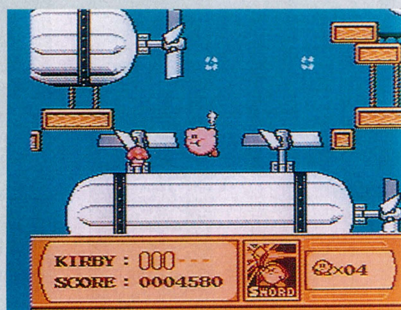

●竜巻をもしのぐ高速回転で、敵を蹴散らす。



●青空ひろがる南の島々を飛ぶ。ヤシの実は爆発トラップだ。



●輝くワープスターがカービィを運ぶ。次の戦場はどこ？

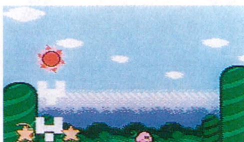


●高速移動する飛空船の上をゆく。空中なので風圧を計算して動かないと危険だ。

アクションだけじゃ倒せない ボス攻略は頭を使え！

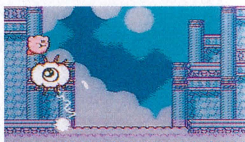
多くの人が最初に行き詰まるのがステージ3のボス・ミスターシャインとミスターブライトのコンビ。敵の攻撃はAボタンジャンプで避けるのがベストだ。ステージ4は最上階まで登ってからでないとボスにダメージを与えられない。

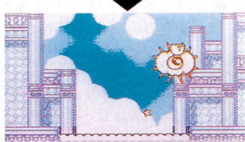
レベル3


●月の攻撃をかわして、太陽光線からでる星を吸い込め。


●上空の月が光ったら流星が落ちてくる。これで太陽を攻撃だ。

レベル4


●ボスのうってくるイカヅチを、上手に回り込んでかわそう。


●攻撃が止まったら、ハイジャンプで体当りを仕掛けよう。

GAME BALANCE CHART 完成度を徹底チェック！



グラフィック、アクションともにファミコンとしては、文句のつけようのないデキといえる。ただし子供向けのためか、ボーナス機能がやや多いのが気になるところ。

メーカー担当者からのスペシャルコメント

各面での楽しい遊び方をいろいろと仕組んでいますので、その遊び方を探しながら遊んでみるといいでしょう。ゲームボーイ版であった隠し1UPなどもたくさん用意されています。ゲームクリア後も、茶色のドアのステージにある隠しスイッチを探してみてください。きっといいこと起こるはずです。

またカービィには20種類以上の特技がありますので、一度クリアした後でもさまざまな特技で楽しんでください。「星のカービィ」の称号がもらえるまで遊び込みましょう。（任天堂 総務部 本郷）

ドラゴンスレイヤー英雄伝説Ⅱ

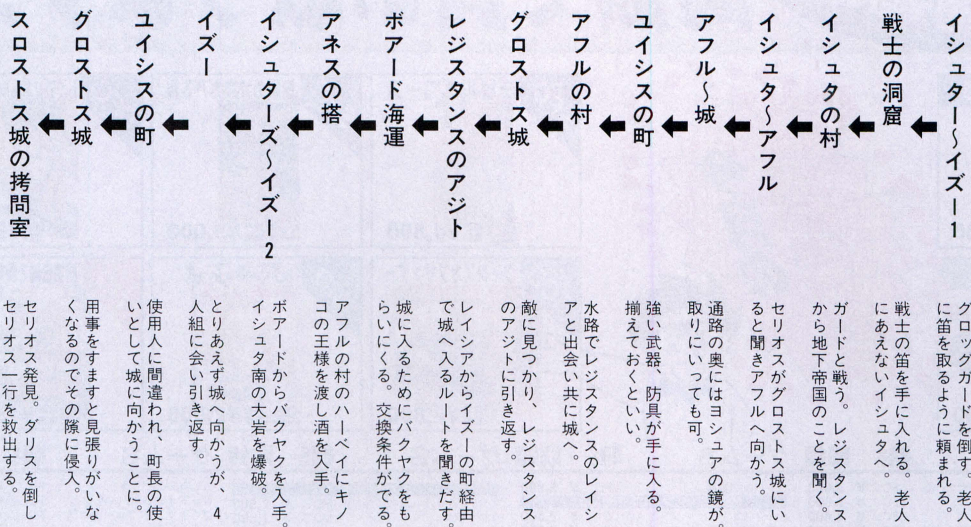
ハドソン | 7200円 | PCエンジン | CD−ROM

パソコンRPGファンには神格化されている趣さえある日本ファルコムのゲーム。なかでも人気の高い「英雄伝説Ⅱ」をCDで完全移植したのがこの作品だ。

「Ⅱ」というタイトルからわかる通り、本作には前作があり、両ゲームの舞台は時代こそ違うもののまったく同じ世界。大陸のマップも基本的には同じという実に珍しいシリーズ化がなされている。ストーリーは前作でファーレン王国の危機を救ったセリオス国王の息子アトラスが、父親と同じように巨大な悪を倒すために広大な世界を冒険していくというもの。複数の章に分けられたシナリオ構成、コンピュータまかせのオートバトルなど基本的なゲームスタイルも前作のスタイルを踏襲して作られている。しかし、それでも楽しいのは舞台を地下に広げたシナリオの巧妙さにある。前作を知らなくても十二分に楽しめるのも嬉しい。

序章〜1章くらいは簡単だが2章からの展開は複雑化する

前作でもそうだったが、この続編も序章、第1章あたりまではほとんど戦闘らしい戦闘もなく、ストーリを追うだけという展開が続く。ここまでは気楽にプレーできると思うが第2章からは気を抜いていられない。何をしていいのかわからなくなった人も多いはずだ。そんな人は以下のフローチャートを参考に。

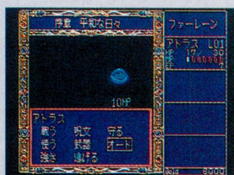


第2章〜フローチャート

- イシュター〜イズー1 ← グロッグガードを倒す。老人に笛を取るように頼まれる。
- 戦士の洞窟 ← 戦士の笛を手に入れる。老人にあえないイシュタへ。
- イシュタの村 ← ガードと戦う。レジスタンスから地下帝国のことを聞く。
- イシュタ〜アフル ← セリオスがグロストス城にいると聞きアフルへ向かう。
- アフル〜城 ← 通路の奥にはヨシュアの鏡が。取りにいっても可。
- ユイシスの町 ← 強い武器、防具が手に入る。揃えておくといい。
- アフルの村 ← 水路でレジスタンスのレイシアと出会い共に城へ。
- グロストス城 ← 敵に見つかり、レジスタンスのアジトに引き返す。
- レジスタンスのアジト ← レイシアからイズーの町経由で城へ入るルートを聞きだす。
- ボアード海運 ← 城に入るためにバクヤクをもらいにくる。交換条件がでる。
- アネスの搭 ← アフルの村のハーベイにキノコの王様を渡し酒を入手。
- イシュターズ〜イズー2 ← ボアードからバクヤクを入手。イシュタ南の大岩を爆破。
- イズー ← とりあえず城へ向かうが、4人組に会い引き返す。
- ユイシスの町 ← 使用人に間違われ、町長の使いとして城に向かうことに。
- グロストス城 ← 用事をすますと見張りがいなくなるのでその隙に侵入。
- スロストス城の拷問室 ← セリオス発見。ダリスを倒しセリオス一行を救出する。

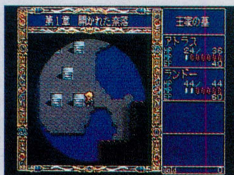


●この辺りの台詞に前作との関連性が見られるわけだ。



●ゲーム序盤の戦闘はオートバトルにすればまず問題ない。

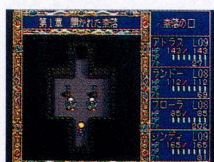

●CDならではは豊富なグラフィックシーン。



●今作は地下ダンジョンマップが多くなる。初心者には辛いかも。

第2章の冒頭部分、イシュタ〜イズー1はこう進め

第2章のフローチャートは上で紹介したが、それでもわかりにくいのが地下マップ。ここではイシュタ〜イズー1のマップをお見せするので、間違えずに進むこと。ストーリー的に言うと奈落の口でグロッグガードを倒したすぐ後の部分。この洞窟はこの後もよく来ることになるので要チェック。



●この辺りからがこのゲームの醍醐味となる。



●グロッグガードを倒せば2章に突入だ。



GAME BALANCE CHART 完成度を徹底チェック！

ストーリー / グラフィック / お買い得度 / サウンド / 難易度バランス / 操作性

すべての項目が高いポイントで並んでいる。平均的に出来がいい優等生ソフトだ。ただし前作を初めてプレーしたときのような感動はあまり得られないのかも。

メーカー担当者からのスペシャルコメント

「英雄伝説Ⅱ」のセールスポイントはなんといってもユーザーフレンドリーなシステム設計。フィールド画面からバトル画面へ、などのシーク時間をまったくなくして、面倒な操作は極力排除しました。そして簡単、便利でAI機能搭載の賢いオートバトルのおかげで、スムーズにシナリオを楽しむことができます。面倒なレベル上げはフィールド画面でIボタンを押しっぱなしにしておけば楽にレベルアップができます。前作ともどもよろしくね。（ハドソン　仲縁　中村直子）

あなたのゲーム関連商品高額で買い取ります!!

今月の超高額買取商品

商品	買取金額
スーパーファミコン	¥12,000
PC-Engine/DUO	¥21,000
メガドライブ2	¥6,000
メガCD2	¥16,000
SFC デビルズコース	¥4,800
SFC 伝説のオウガバトル	¥5,000
SFC ドラゴンボールZ 超武闘伝	¥5,200
PCE SCD ウィンズオブサンダー	¥2,800
MD ぷよぷよ	¥2,000
NG 餓狼伝説2 新たなる闘い	¥13,000

ゲーム名	機種名	買取金額
スーパーファミコン		
アースライト	SFC	¥2,200
アクスレイ	SFC	¥2,500
アメージング　テニス	SFC	¥4,400
アルバートオデッセイ	SFC	¥4,000
イーハトーヴォ物語	SFC	¥4,200
怒りの要塞	SFC	¥3,800
インターナショナルテニスツアー	SFC	¥4,200
ウィングコマンダー	SFC	¥4,500
うしおととら	SFC	¥3,800
ウルトラセブン	SFC	¥2,400
エアーマネジメントII　航空王めざせ	SFC	¥5,800
エイリアン3	SFC	¥3,000
エキゾーストヒートII F-1ドライバーへの軌跡	SFC	¥3,500
NBAプロバスケットボール ブルズVS...	SFC	¥3,800
SDザ.グレイトバトルIII	SFC	¥4,200
SD機動戦士ガンダムV作戦始動	SFC	¥2,500
エストポリス伝記	SFC	¥3,500
NBAオールスターチャレンジ	SFC	¥4,400
F-1グランプリパート2	SFC	¥4,400
エルナード	SFC	¥4,200
オセロワールド	SFC	¥4,200
織田信長　覇王の軍団	SFC	¥4,200
弟切草（おとぎりそう）	SFC	¥4,000
餓狼伝説　宿命の闘い	SFC	¥4,600
喜国雅彦の雀闘士銅鑼王	SFC	¥4,300
キャプテン翼　IV　プロのライバルたち	SFC	¥4,000
ぎゅわんぶらぁ自己中心派麻雀皇位戦	SFC	¥4,400
ゲゲゲの鬼太郎　復活！天魔大王	SFC	¥4,200
甲子園　2	SFC	¥4,000
コスモポリス　ギャリバン	SFC	¥3,500
コズモギャング　ザ　ビデオ	SFC	¥3,800
コズモギャング　ザ　パズル	SFC	¥3,800
ザ・心理ゲーム～悪魔のココロジー	SFC	¥4,200
The麻雀・闘牌伝	SFC	¥4,300
三国志正史　天舞スピリッツ	SFC	¥4,800
GP-1	SFC	¥3,800
シムアント	SFC	¥5,000
シムシティ	SFC	¥3,800
ジャングルウォーズ　2	SFC	¥2,400
重装機兵ヴァルケン	SFC	¥4,500
初段　森田将棋	SFC	¥4,500
少年アシベ　ゴマちゃんのゆうえんち大冒険	SFC	¥3,500
ジョジョの奇妙な冒険	SFC	¥3,800
シルヴァサーガ2	SFC	¥5,000
神聖紀オデッセリア	SFC	¥3,500
スーパースターウォーズ	SFC	¥4,400
スーパーテトリス2 +Bombliss	SFC	¥4,200
スーパーニチブツマージャン	SFC	¥4,500
スーパーバトルタンク	SFC	¥3,400
スーパーバレー II	SFC	¥3,600
スーパービックリマン	SFC	¥2,800
スーパーファイヤープロレスリング2	SFC	¥4,200
スーパーファミスタ	SFC	¥1,800
スーパーファミスタ2	SFC	¥3,600
スーパーフォーメーションサッカー	SFC	¥2,500
スーパーブラックバス	SFC	¥4,800
スーパープロフェッショナルベースボール2	SFC	¥4,000
スーパーボンバーマン	SFC	¥4,500
スーパーマリオワールド	SFC	¥3,600
スーパーマリオカート	SFC	¥4,000
スーパーワギャンランド　2	SFC	¥3,800
スーパー大相撲　熱戦大一番	SFC	¥3,600
スーパー倉庫番	SFC	¥3,800
スーパー将棋	SFC	¥4,400
スーパー上海ドラゴンズアイ	SFC	¥3,800
スーパー桃太郎電鉄　II	SFC	¥4,500
スーパー麻雀	SFC	¥4,000
スーパー麻雀大会	SFC	¥4,800
スーパーファミリーテニス	SFC	¥4,000
スーパーフォーメーションサッカー2	SFC	¥4,500
ステルス	SFC	¥4,200
スピンディジーワールド	SFC	¥1,400
セプテントリオン	SFC	¥3,600
対局囲碁ゴライアス	SFC	¥7,000
太閤立志伝	SFC	¥5,800
大戦略エキスパート	SFC	¥4,800
大爆笑　人生劇場	SFC	¥3,200
テクモスーパーNBAバスケットボール	SFC	¥4,600
デザート・ストライク湾岸作戦	SFC	¥4,200
DEAD DANCE（デッドダンス）	SFC	¥4,200
デュアルオーブ～聖霊珠伝説～	SFC	¥4,600
ドラゴンスレイヤー英雄伝説 II	SFC	¥4,500
ドラえもん～のび太と妖精の国	SFC	¥3,600
ドラゴンズマジック	SFC	¥3,500
ナイジェル・マンセルF-1チャレンジ	SFC	¥4,000
中嶋悟監修 SUPER F-1 HERO	SFC	¥3,800
哭きの竜～麻雀飛翔伝～	SFC	¥4,600
ナムコットオープン	SFC	¥2,800
日本プロ麻雀連盟推薦・プロ麻雀・極	SFC	¥4,500
信長公記	SFC	¥5,200
バートの不思議な夢の大冒険	SFC	¥4,000
バーコードバトラー戦記 スーパー戦士出撃せよ	SFC	¥3,400
バイオメタル	SFC	¥2,800
パチンコ物語・パチスロもあるでよ！	SFC	¥4,500
パチ夫くんスペシャル	SFC	¥4,500
バトルサッカー フィールドの覇者	SFC	¥4,200
バトルテック	SFC	¥4,300
早指し　二段森田将棋	SFC	¥7,000
遥かなるオーガスタ	SFC	¥4,000
ファイナルファンタジーIV	SFC	¥3,200
ブルースブラザーズ	SFC	¥3,800
ブレスオブファイヤー～竜の戦士～	SFC	¥4,600
プロフットボール '93	SFC	¥4,300
ペブルビーチの波涛	SFC	¥4,000
弁慶外伝　沙の章	SFC	¥3,500
北斗の拳6　激闘伝承拳　覇王への道	SFC	¥3,000
Pop'nツインビー	SFC	¥3,000
ミッキーのマジカルアドベンチャー	SFC	¥4,500
メタルマックス2	SFC	¥4,500
モノポリー	SFC	¥4,400
雷電伝説	SFC	¥3,800
ラッシングビート乱　複製都市	SFC	¥2,200
らんま1/2爆烈乱闘篇	SFC	¥4,600
リーディング.カンパニー	SFC	¥6,000
龍騎兵団ダンザルブ	SFC	¥4,500
ワールドクラスラグビー	SFC	¥4,000
ワイアラエの奇蹟	SFC	¥4,600
三國志　III	SFC	¥6,800
スーパー信長野望／武将風雲録	SFC	¥4,200
提督の決断	SFC	¥6,000
ファイナルファイトGUY(CD付)	SFC	¥2,600
ファイナルファンタジーIV(イージー)	SFC	¥4,500
負けるな！魔剣道	SFC	¥3,600
ヨーロッパ戦線	SFC	¥5,800
PCエンジン(CD-ROM2)		
イース I.II	CD	¥2,800
上海　III　ドラゴンズアイ	CD	¥2,800
雀偵物語	CD	¥1,800
マンホール	CD	¥2,200
シャーロックホームズの探偵講座2	CD	¥3,200
天外魔境 ZIRAIA	CD	¥2,400
宇宙戦艦ヤマト	SCD	¥3,200
英雄三国志	SCD	¥3,200
CAL 2（キャルツー）	SCD	¥1,400
銀河お嬢様伝説 YUNA	SCD	¥1,800
グラディウスII～ゴーファーの野望～	SCD	¥2,200
幻蒼大陸　オーレリア	SCD	¥3,000
コットン	SCD	¥2,600
サーク I.II	SCD	¥3,200
雀偵物語3 セイバーエンジェル	SCD	¥3,000
ゼロヨンチャンプ　II	SCD	¥3,600
ダンジョンエクスプローラー2	SCD	¥2,800
超時空要塞マクロス～永遠のラブソング	SCD	¥3,200
超兄貴	SCD	¥3,000
天使の詩II　堕天使の選択	SCD	¥3,200
トップをねらえ！Gunbuster Vol.2	SCD	¥2,200
ドラゴンナイト　II	SCD	¥2,400
フィーンドハンター	SCD	¥3,200
フォーセットアムール	SCD	¥3,200
ポリスコネクション	SCD	¥3,400
魔物ハンター妖子～遠き呼び声～	SCD	¥2,800
ムーンライトレディ	SCD	¥2,800
メタモジュピター	SCD	¥2,500
ラプラスの魔	SCD	¥3,400
天外魔境 II 卍丸	SCD	¥1,800
ドラゴンスレイヤー英雄伝説 II	SCD	¥2,800
信長の野望／武将風雲録（セーブくん付き）	SCD	¥6,000
クイズキャラバン　カルトQ	両CD	¥2,400
超時空要塞マクロス2036	両CD	¥2,700
ロードス島戦記	両CD	¥2,600
PCエンジン(Huカード)		
Jリーググレイテストイレブン	PC	¥2,800
ゼロヨンチャンプ	PC	¥2,800
つっぱり大相撲　平成版	PC	¥2,800
TVスポーツ・バスケットボール	PC	¥2,700
PC原人　3	PC	¥2,700
ファイヤープロレス 3 Legend BOUT	PC	¥1,800
ボディコンクエスト2	PC	¥3,800
ボンバーマン'93	PC	¥2,600
マジカルチェイス	PC	¥3,000
麻雀学園(ビデオ付き)	PC	¥4,500
メガCD		
アーネスト.エバンズシリーズ アネット再び	MCD	¥3,400
アフターバーナーIII	MCD	¥2,000
ウルフチャイルド	MCD	¥1,400
三國志　III <MEGA-CD版>	MCD	¥6,000
スイッチ	MCD	¥3,400
デバステイター	MCD	¥3,200
ナイトストライカー	MCD	¥3,200
ニンジャウォーリアーズ	MCD	¥3,000
ファイナルファイトCD	MCD	¥3,300
魔法の少女シルキーリップ	MCD	¥1,200
ゆみみみっくす	MCD	¥3,200
らんま1/2白蘭愛歌	MCD	¥3,200
ロードブラスターFX	MCD	¥3,000
メガドライブ		
アイラブミッキー&ドナルド ふしぎなマジックボックスMD	MD	¥2,500
ウルトラマン	MD	¥1,800
エクスランザー	MD	¥2,800
NBAプロバスケットボール ブルズVS	MD	¥3,200
F-22　インターセプター	MD	¥2,800
片山まさゆきの麻雀道場	MD	¥2,400
グレイランサー	MD	¥1,600
コラムス	MD	¥800
G-ロック／G-LOC	MD	¥2,200
Jリーグチャンピオンサッカー	MD	¥3,200
Jリーグプロストライカー	MD	¥3,400
雀偵物語	MD	¥2,400
スーパーバレーボール	MD	¥2,400
スノーブラザース	MD	¥3,000
スプラッターハウス　PART 3	MD	¥2,000
ゾウ！ゾウ！ゾウ！レスキュー大作戦	MD	¥3,200
ソニックザヘッジホッグ2	MD	¥2,400
太閤立志伝	MD	¥5,000
007・死闘	MD	¥2,700
デザート・ストライク湾岸作戦	MD	¥3,400
ドラゴンズアイ+上海3	MD	¥1,800
ドラえもん　夢どろぼうと七人ゴザンス	MD	¥2,200
中嶋悟監修F-1 SUPER LICENSE	MD	¥1,800
パチンコクーニャン	MD	¥2,400
バトルトード	MD	¥2,400
PGAツアーゴルフ　II	MD	¥3,200
ブギウギ・ボーリング	MD	¥2,400
ふしぎの海のナディア	MD	¥1,700
ベアナックルII 死闘への鎮魂歌	MD	¥3,000
マジンサーガ	MD	¥2,000
魔天の創滅	MD	¥3,400
武者アレスタ	MD	¥2,600
メガロマニア	MD	¥3,400
ランドストーカー～皇帝の財宝	MD	¥2,400
ラングリッサー	MD	¥3,200
レッスルボール	MD	¥1,800
ファミコン		
嗚呼！野球人生一直線	FC	¥2,400
愛先生のO.SHI.E.TE.わたしの星	FC	¥4,500
ウルトラマン倶楽部　怪獣大決戦!!	FC	¥2,400
SDガンダム外伝3 伝説の騎士団	FC	¥1,400
くにおくんの熱血サッカーリーグ	FC	¥2,600
上海　2	FC	¥2,400
ジャストブリード	FC	¥1,500
ジョイメカファイト	FC	¥2,000
シルヴァサーガ	FC	¥2,200
スーパーマリオブラザーズ3	FC	¥2,200
スターウォーズ　帝国の逆襲	FC	¥3,200
ダービースタリオン全国版	FC	¥3,400
ダックテイルズ2	FC	¥2,200
テトリス2 +Bombliss	FC	¥2,800
東京パチスロアドベンチャー	FC	¥2,500
半熟英雄（ヒーロー）	FC	¥1,400
ファミコン囲碁入門	FC	¥2,800
ファミコン将棋竜王戦	FC	¥2,800
ファミスタ'93	FC	¥2,100
ベストプレープロ野球スペシャル	FC	¥2,600
ベスト競馬.ダービースタリオン	FC	¥2,400
星のカービィ　夢の泉の物語	FC	¥2,600
炎の闘球児　ドッジ弾平2	FC	¥2,800
メタルマックス	FC	¥1,800
ヨッシーのクッキー	FC	¥1,600
レッドオクトーバーを追え！	FC	¥2,500
ロックマン5 ブルースの罠!?	FC	¥2,800
ワギャンランド　3	FC	¥2,200
蒼き狼と白き牝鹿/元朝秘史	FC	¥4,500
ゲートイン馬券必勝学	FC	¥2,800
サンサーラナーガ	FC	¥3,200
メタルスレイダーグローリー	FC	¥3,600
モノポリー	FC	¥2,600
ゲームボーイ		
馬番倶楽部	GB	¥2,000
NBAオールスターチャレンジ2	GB	¥1,300
ONI 3　黒の破壊神	GB	¥2,000
クレヨンしんちゃん	GB	¥1,500
XERD!! ザードの伝説2	GB	¥1,200
Jリーグファイティングサッカー	GB	¥1,600
G1キング　三匹の予想屋	GB	¥2,400
雀卓ボーイ	GB	¥1,400
スーパーマリオランド2　6つの金貨	GB	¥1,400
鈴木亜久里のF-1スーパードライビング	GB	¥1,200
ゼルダの伝説　夢をみる島	GB	¥1,500
ダブル役満	GB	¥1,800
テトリス	GB	¥800
DX馬券王Z	GB	¥2,000
美少女戦士セーラームーン	GB	¥1,200
ファミリージョッキー	GB	¥1,000
魔界村外伝	GB	¥1,200
ミッキーマウスIV 魔法のラビリンス	GB	¥1,400
モンスターメーカー2 ウルの秘剣	GB	¥2,000
ヨッシーのクッキー	GB	¥800
ゲームギア		
ウィンブルドン	GG	¥1,200
KICK&RASH	GG	¥1,800
クニちゃんのゲーム天国　II	GG	¥1,400
The　GG忍　2	GG	¥1,400
シャイニングフォース外伝シナリオ1	GG	¥1,800
シャダムクルセイダー遥かなる王国	GG	¥1,600
ソニックザヘッジホッグ2	GG	¥1,300
ドラえもん　ノラのすけの野望	GG	¥1,000
ぷよぷよ	GG	¥1,200
プロ野球GGリーグ	GG	¥1,800
ポケット雀荘	GG	¥1,400
ミッキーマウスの魔法のクリスタル	GG	¥1,400
ワギャンランド	GG	¥1,400
ネオ・ジオ		
アンドロデュノス	NG	¥6,000
餓狼伝説　宿命の闘い	NG	¥6,000
キングオブモンスターズ　2	NG	¥6,000
クイズ迷探偵NEO&GEO	NG	¥7,000
戦国伝承　2	NG	¥10,000
ビューポイント	NG	¥10,000
ファイヤースープレックス	NG	¥11,000
ラストリゾート	NG	¥7,000
龍虎の拳	NG	¥11,000
ワールドヒーローズ	NG	¥10,000

どんどん持ってきてねー

CD-ROM

お申し込み方法

1. 商品と身分証明書（免許証・保険証・学生証etc）、印鑑（個人印）を一緒にお持ち下さい。
2. その場にて査定後、即現金をお支払いします。
3. 直接店頭にこれない方は、お電話にてお問い合わせ下さい。

※18才未満の方は、親の同意書が必要です。

注意

1. 故障している物や同じソフトが2本以上ある場合は、買取できないことがあります。
2. 箱・説明書・附属品（人形・マップなど）がない場合は、価格が変動します。
3. ソフト・本体の汚れのひどいもの、落書きがあるものや、箱や説明書の破損のひどいものは受け付けられません。
4. 受け付け完了した場合は原則として返品はできません。
5. 発送された方は送り状の控えを大切に保管して下さい。荷物が不明、届かなかった場合当社では責任を負えません。

TOKYO SHINJUKU 03-3343-7381

新宿1号店　新宿ソフト買取センター

TOKYO AKIHABARA 03-3253-3099

本店　4号店　ソフト買取センターPart II(銭谷ビルB1)

OSAKA NIPPONBASHI 06-634-3709

5号店　4号店

必ずお電話にてお問い合わせください。

お問い合わせ　フリーダイヤル　0120-009-596

ファミコン売るなら ソフマップ

〒116 東京都荒川区町屋7-6-4 ソフマップ物流センター
〒556 大阪市浪速区日本橋5-6-22 ソフマップビル

ソニック・ザ・ヘッジホッグ2

セガ ｜ 6800円 ｜ メガドライブ ｜ ROM CASSETTE

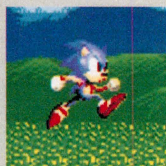
あまりに速いキャラの動きに目のほうが追いつかないと噂された、セガ・メガドライブの看板ゲーム第二弾。アメリカ・ヨーロッパでも大人気なアクションゲーム。

かわいいキャラに似合わない、超ハードなアクション。まさにジェットコースターアクションの異名がピッタリなゲームである。

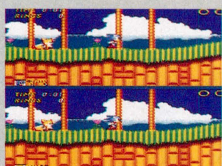
今回はソニックの弟子であるテイルスくんが加わった事による、2Pモード（二人で競い合うタイプ）が追加され、パーティーゲームとしての楽しさがアップしている。

ゲーム本編は相変らずのハイパーぶり。斜めに打ち出されるジャンプ台や、シャトルループ、ピンボールライクなステージ等、これでもか、これでもかと新感覚の動きを展開してくれる。3Dを駆けるボーナス面など、ウヒョーっと唸る事、間違い無し！と言えるだろう。




●1Pモードではソニックの後ろを勝手についてくるテイルスくん。かわいいヤツである。


●2Pモード。脅威の画面上下2分割！


●ボーナスステージはチューブを駆ける！

ステージセレクト機能で先の面を攻略してみる

どうしても先に進めないなんて時にうれしいのがウラワザ。アクションはいまいち苦手だけど先の面のギミックがどうなってるのか見たい！なんて人にお薦めといえる。やり方は簡単。オプション画面でサウンドセレクトをえらび、No.19→65→09→17の順で曲を聞く。聞き終わった時に、音が鳴ったら成功。タイトル画面で、Aボタンを押したまままスタートボタンを押せばステージセレクト画面が登場する。

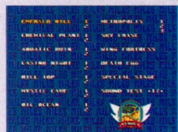
ステージセレクト

No.19→65→09→17の順で曲を聞く。

↓

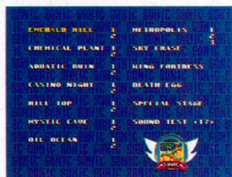
タイトルに戻ってAを押したままスタート。

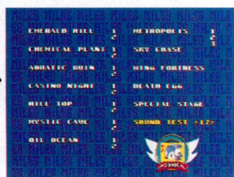
↓

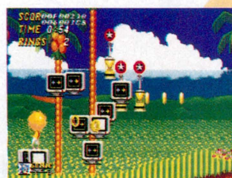

●この画面でステージを選択する。

妙?・キャラチェンジとスーパーソニック

右のステージセレクトの中にはもう一つのサウンドセレクトが付いている。ここで1→9→9→2→1→1→2→4の順に曲を聞くとキャラクターのグラフィックパターンの変えられる、キャラチェンジモード、4→1→2→6でカオスエメラルドを7つ集めた状態で始められるスーパーソニック（無敵）モードとなる。


●まずはラウンドセレクトのウラワザを使う。

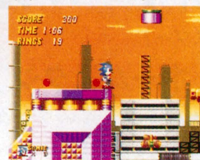

●今度はステージセレクトの中のサウンドセレクトで。


●パターンが変わる。オリジナルステージも作れる。


●ゲームを始めてリングを50個以上集めてジャンプ。

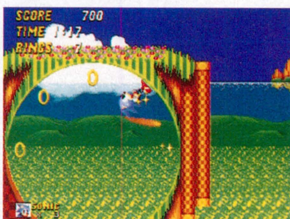
攻略の基本！気持いいからってむやみに駆けない

このゲームをクリアしようと思ったら、見かけとは逆に、慎重にゲームを進めなければならない。キャラの動きが速いので、ついスピードを出したくなってしまうが、危険は確実に迫っている。スピンを止めるにはその場でジャンプ、慣性を止めるには方向ボタンの逆を素早く小刻みに入れるなど、シビアな操作を強いられるのはしょうがないだろう。


●ステージには仕掛けが満載。どうすれば向うへ？


●アイテムも有効に使いたい。バリアは特に重要。


●大ジャンプしてから落ちてくる時は敵に注意。


●リングを集めるのは基本中の基本。制限時間をフルに使って集めまくれ！

GAME BALANCE CHART 完成度を徹底チェック！



グラフィック、操作性は文句無し。サウンドもドリカムの中村正人だけに、超豪華。ストーリー性は弱いが、値段を考えればお買い得度はもうバツグン。

メーカー担当者からのスペシャルコメント

今年に入ってF1にもお目見えしているソニック。山あり、谷あり、宇宙ありと、どこでも冒険の場としてしまうソニックの魅力を十分楽しめるのが、この「ソニック・ザ・ヘッジホッグ2」です。今回は新しい仲間、テイルスも登場し、2人でも遊べます。全11ゾーン、20ステージの魅力を存分にお楽しみください。最後にステージのゴールに置いてある7種類のカオスエメラルドを全部集めると、真のエンディングが見られる上になんとソニックに異変が…。（セガ　広報　上芷）

餓狼伝説2

SNK	28000円	NEO GEO	ROM CASSETTE

ゲームセンターで「ストⅡ」と人気を二分する格闘アクションゲーム。業務用と全く同じクオリティのネオジオだから、自宅でもゲーセン気分を満喫できる。

格闘アクションにますます磨きのかかった「餓狼伝説2」。前作同様、個性的な技を駆使して最強武闘会「キング・オブ・ファイターズ」の優勝をめざすのがゲームの目的だ。選べる戦士は、テリー・ボガード（マーシャルアーツの達人）、アンディ・ボガード（骨法のスペシャリスト）、東丈（ムエタイ・チャンピオン）、ビッグ・ベア（正当派レスラー）、山田十平衛（柔道の鬼）、チン・シンザン（大極拳使い）、キム・カッファン（テコンドーの達人）、不知火舞（女忍者）の8人。他の7人に勝ち抜くとさらに強力な4人の戦士が登場する。手前↔奥と移動して攻撃する2ラインバトル、各戦士ごとの必殺技の使いこなしが攻略のポイントだ。



●セクシー度もピカイチ。不知火舞の太股も露わなアクション。



●テリーの必殺技ライジングタックルがキム・カッファンに炸裂！



●2ラインバトルによる奥から手前へのアンディの攻撃。

能力データ別各キャラ比較 キャラ選びはこれで完璧！

8人のキャラについて、歩行スピード、滞空時間、ジャンプ力、攻撃力の4項目で能力比較を行ってみた。攻撃力ダントツのビッグ・ベアは、歩行スピードでは超スロー。ジャンプ力、滞空時間、歩行スピードでトップの舞は、攻撃力で最低の結果が出ている。これを参考に自分にあったキャラを選択してみて。

滞空時間	
不知火　舞	(5)
山田十平衛	(4)
ビッグ・ベア	(4)
キム・カッファン	(3)
アンディ・ボガード	(3)
チン・シンザン	(1)
テリー・ボガード	(1)
東　丈	(1)

歩行スピード	
不知火　舞	(5)
キム・カッファン	(4)
山田十平衛	(4)
テリー・ボガード	(4)
東　丈	(3)
アンディ・ボガード	(3)
チン・シンザン	(2)
ビッグ・ベア	(2)

攻撃力（アベレージ）	
ビッグ・ベア	(22.1)
キム・カッファン	(16.1)
アンディ・ボガード	(16)
テリー・ボガード	(15.9)
東　丈	(15.6)
チン・シンザン	(15.4)
不知火　舞	(13.6)
山田十平衛	(12.9)

ジャンプ力	
不知火　舞	(4)
山田十平衛	(3)
キム・カッファン	(2)
チン・シンザン	(2)
ビッグ・ベア	(2)
東　丈	(2)
アンディ・ボガード	(2)
テリー・ボガード	(2)

この技を使え！この技に注意！ 技別攻撃力TOP13

各キャラの持つ技の攻撃力を強い順に並べてみた。トップはビッグ・ベアのスーパードロップキック50秒の83ダメージ。続いて同スーパードロップキック30秒。3位には全キャラの持つ超必殺技となっている。やはり超必殺技はマスターすべきだ。

技別攻撃力ＴＯＰ13

ダメージ	技（使用キャラ）
83	スーパードロップキック50秒（ビッグ・ベア）
63	スーパードロップキック30秒（ビッグ・ベア）
51	超必殺技（全キャラ）
43	スーパードロップキック15秒（ビッグ・ベア）
27	ダッシュ二本背負い（山田十平衛）
	大いずな落とし（山田十平衛）
25	クラックシュート（テリー・ボガード）
	空破弾　大（アンディ・ボガード）
	大キック系（ビッグ・ベア。ただし、しゃがみ除く）
	太鼓腹打ち　大（チン・シンザン）
	飛翔脚　大（キム・カッファン）
	必殺忍蜂　大（不知火　舞）
24	投げ技全般（全キャラ）



●スーパードロップキックが炸裂。



●舞の必殺忍蜂もかなり強力だ。

GAME BALANCE CHART 完成度を徹底チェック！



グラフィック、サウンドについては、必殺技の出しにくさがなければ満点。これで価格がもう少し下がれば申し分ないのだが、それは高望みというもの？

メーカー担当者からのスペシャルコメント

ジャジャジャジャーン。お待たせ！　'92冬に続いて'93年夏にも「バトルファイターズ餓狼伝説2」のアニメが放映されます。今回はなんと80分のロングバージョン。お楽しみに。

それでは「餓狼伝説2」の遊び技をちょっと紹介します。アンディステージでファイナルラウンドを迎えてください。そしてタイムアップのダブルKOになると…。後はやってのお楽しみ。背景で何かが起こります。

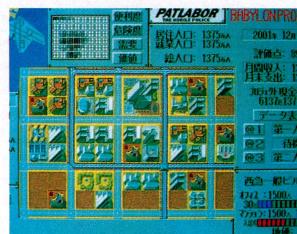
（SNK　広報　中岡）

PRESENT

GAMEぴあ　Vol.4ビッグプレゼント

大好評のプレゼントコーナー。今回は新作ソフト、オリジナル商品などを、抽選で計97名の皆さんに差し上げます。ハガキにコーナー最後のページのアンケートの答えを記入の上、ふるって御応募ください。

1 パトレイバー



3名様

98　提供／(株)バンプレスト

2 バトルサッカー



3名様

SFC　提供／(株)バンプレスト

3 第3次スーパーロボット大戦



3名様

SFC　提供／(株)バンプレスト

4 バトルドッジボールII



3名様

SFC　提供／(株)バンプレスト

5 ザ・グレイトバトルIII



3名様

SFC　提供／(株)バンプレスト

6 鉄球ファイト



3名様

GB　提供／(株)バンプレスト

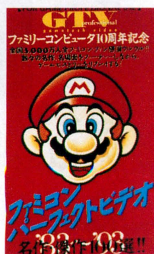
7 らんま1/2パート3



3名様

GB　提供／(株)バンプレスト

8 GTVファミコン・パーフェクトビデオ



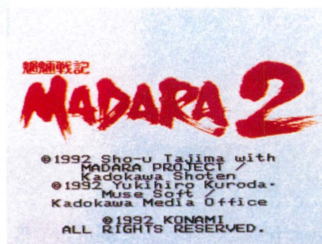
ファミリーコンピュータ10周年記念ビデオ！全国3,000万人全ファミコン・ファン感涙ウルウル。数々の名作、名場面をフューチャーしながら、ゲーム・ヒストリーをリプレーする！

5名様

提供／GTV

※SFC＝スーパーファミコン用ソフト／FC＝ファミコン用ソフト／GB＝ゲームボーイ用ソフト／MD＝メガドライブ用ソフト／PC＝PCエンジンCD-ROM用ソフト／98＝PC98用ソフト

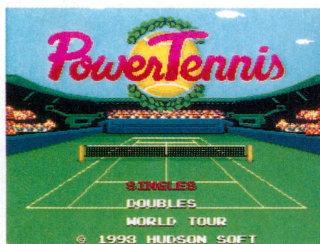
12 MADARA2



3名様

SFC 提供／コナミ(株)

11 パワーテニス



3名様

PC 提供／(株)ハドソン

10 フィーンドハンター



3名様

PC 提供／(株)ライトスタッフ

9 易占機関



3名様

98 提供／(株)アスキー

15 SNKオリジナルテリー・ボガードジャンパー



3名様

提供／(株)SNK

14 三国志　天舞カードゲーム



20名様

提供／(株)日本テレネット

13 天使の詩II　テレホンカード



5名様

提供／(株)日本テレネット

18 課長 島 耕作テレホンカード



10名様

提供／(株)ユタカバンダイ

17 アリスソフトテレホンカード



5名様

提供／アリスソフト

16 SNKメモリーカード



5名様

提供／(株)SNK

22 LHXアタック・チョッパー



3名様

MD 提供／EAビクター(株)

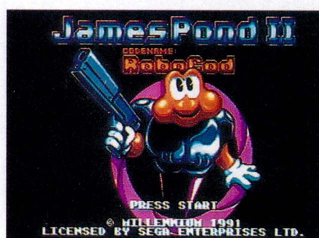
21 パワーモンガー



3名様

MD 提供／EAビクター(株)

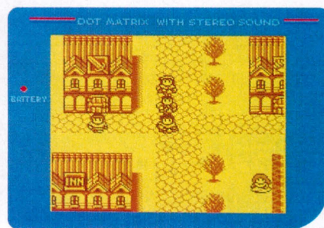
20 ジェームスポンドII　コードネーム・ロボコッド



3名様

MD 提供／EAビクター(株)

19 ゴッドメディスン



3名様

GB 提供／コナミ(株)

← プレゼントの応募要領は次のページです

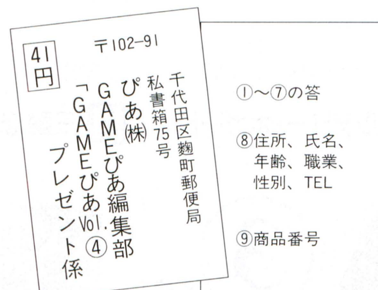
GAMEぴあ Vol.4 ビッグプレゼント

GAMEぴあVol.4アンケート

①GAMEぴあ４号で良かったと思う企画は何ですか？
a.CD-ROMを知りつくす、ハード&ソフト大全集　b.夏休み新作映画特集　c.レーザーアクティブが生み出す映像新世界　d.マルチメディア環境小会議　e.機種別最新ゲームカタログ　f.夏休みとっておきアミューズメント情報　g.93上半期人気のゲームミシュラン14
②今後特集して欲しい企画・内容がありましたらお書き下さい。
③GAMEぴあ４号をどこでお知りになりましたか？
a.ぴあ／TVぴあでみて　b.人からすすめられて　c.店頭で内容をみて
d.その他(　　　　　　　　　　　　　　　　　　)
④あなたがいま持っている家庭用ゲーム機は何ですか？
a.ファミコン　b.スーパーファミコン　c.ゲームボーイ　d.PCエンジン
e.PCエンジンCD-ROM2　f.PCエンジン用スーパーCD-ROM２
g.PCエンジンGT　h.PCエンジンDuo　i.メガドライブ
j.MEGA-CD　k.ワンダーメガ(セガ)　l.ワンダーメガ(日本ビクター)
m.ゲームギア　n.リンクス　o.ネオ・ジオ　p.パソコン(機種名)
q.その他(機種名)　r.持っていない
⑤あなたが持っているソフトの数は何本ですか？　上記のa〜qの機種別に御記入下さい。
⑥あなたの好きなゲームジャンルは何ですか？
a.ロールプレイング　b.シューティング　c.アクション
d.シミュレーション　e.スポーツ　f.アドベンチャー
g.レース　h.パズル　i.その他(ジャンル名)
⑦あなたのよく読む雑誌は何ですか？
a.ぴあ　b.TVぴあ　c.ファミコン通信　d.ファミリーコンピュータマガジン　e.電撃スーパーファミコン　f.㊚スーパーファミコン　g.Vジャンプ　h.The スーパーファミコン　i.BEEPメガドライブ　j.メガドライブファン　k.ファミコン通信攻略　l.HIPPON SUPER　m.ファミコン４コマ王国　n.電撃PCエンジン　o.PCエンジンファン　P.ゲーメスト　q.月刊PCエンジン　r.電撃メガトライブ　s.㊚PCエンジン　t.㊚メガドライブ
⑧あなたの住所、氏名、年齢、職業、性別、電話番号
⑨あなたが希望するプレゼント賞品番号、賞品名

応募要領

左のアンケートの答を官製ハガキに記入し、下記まで郵送して下さい。(締切り・８月末日消印有効)
〈宛先〉
〒102−91 千代田区麹町郵便局私書箱75号
ぴあ㈱　GAMEぴあ編集部
「GAMEぴあVol.４」プレゼント係



※なお、当選者の発表は、プレゼント賞品の発送をもってかえさせていただきます。

GAMEぴあ INDEX

COPYRIGHT一覧

GAME|ぴあ VOL.4

発行人 盛田隆二
編集人 大野 彰
発行 ぴあ株式会社
〒102 千代田区麹町２－５
電話 03-3261-9111（代 表）
電話 03-3265-1424（販売部）
電話 03-3265-5584（編集部）

印刷・製本 大日本印刷株式会社
定価 680円（本体660円）
＊本誌記事の無断転載・放送は固く御断りいたします。
Ⓒぴあ K K

STAFF

●Editorial Productions
㈲アズエンタテインメント
後藤一郎
孫 家宝
㈲クリックス エディトリアル
安江 清
㈱ケイ・ライターズクラブ
柳沢孝文
中根正廣
朝日幸嗣
小林義人
吉田岳礼
㈱ファルス
片岡英典
佐々木里恵
シティプレス
細井正利
佐々木隆
嶋田孝次
山猫有限会社
工藤英人
水田俊彦

●Writers
大口孝之
小笠原勝
高木展子
舘野聡子
平井太郎
山名尚志

●Copy-Writer
山田尚美

●Photographers
大木 茂
岡村義和
櫻井 勉
天満眞也
二石友希
細井正利

●Computer Graphics
3C'S
近藤左千子
Gwenael Nicolas

●Design
㈱ポパイ
面野かおる
吉村文裕
松尾幸子

●Special Thanks To
㈱ビルドアップ
㈱Ｆ２
㈱フェイス
内藤啓二

●広告 鈴木 茂
●販売 平澤和夫

ワクワク続々（ゾクゾク）

GAME GEAR ゲームギア

ゲームギアソフト

シャイニング・フォース外伝II

SHINING FORCE 外伝II ～邪神の覚醒（めざめ）～

冒険は果てしない…

6月25日発売予定 **5,500円(予価)**

ロープレゲーム **4メガ** バッテリーバックアップ

お待たせしました！シャイニング・フォース最新作の登場です。今度もハッキリいって、チカラ入ってます。システムはシリーズ最高のクオリティを実現。その上今までの物語を『知ってる人→感動で泣いてしまう』『知らなかった人→あまりに楽しくて前作ゲームギア版やメガドライブ版がやりたくなる』そんなすばらしいシナリオになりました（ホントに）。シャイニング・フォース外伝II～邪神の覚醒（めざめ）～を、お楽しみに！





なかよくケンカしな



ゲームギアソフト

TOM and JERRY™ THE MOVIE

トムアンドジェリー ザ・ムービー

6月25日発売予定 **3,800円(予価)**

アクションゲーム

ヨォ！おいらトム。いつもジェリーをいじめてるなんて、みんな言うけどさ。おいらに言わせれば、アイツの方がひどいヤツだよ。今度だってそうさ。おいらの地図を横どりして、自分だけちゃっかり宝探しをしようってんだから。つかまえて、とっちめてやる！こら待てーっ、宝はおいらのものだー!!



●表示価格は、消費税抜きの標準小売価格です。



本当の悪は 隠れている。



セガワールド!!

The Super SHINOBI II

メガドライブソフト
ザ・スーパー忍II ™

7月23日発売予定 6,800円(予価) アクションゲーム

名作"ザ・スーパー忍"が、さらにパワーアップして帰ってきた！蘇った犯罪組織NEO・ZEEDにより、世界は地獄と化してしまった。再び立ち上がった忍者"ジョー・ムサシ"。戦え！敵は真の総裁"シャドー・マスター"だ!!



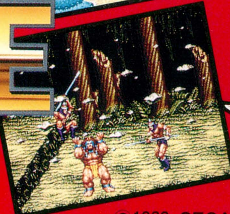


©1993 SEGA



ケタ外れの迫力! 合体魔法で決めろ!!

GOLDEN AXE III ™

©1993 SEGA

メガドライブソフト
ゴールデンアックスIII

6月25日発売予定
6,800円

アクションゲーム 2人同時プレイ可能

2P協力の合体魔法は、演出もここまですごいと芸術と言えるほどのド派手さだ。選べるキャラクターは4人に増え、合体の攻撃までできるようになった。これこそ、剣と魔法の集大成だ!!



●表示価格は、消費税抜きの標準小売価格です。



SEGA 株式会社 セガ・エンタープライゼス
第一糀谷事業所 〒144 東京都大田区東糀谷2-13-1 お客様相談センター
フリーダイヤル 0120-012235 受付/月～金曜日:10時～17時(祝祭日除く)

GAME ぴあ Vol.4

1993年7月20日発行
発行人・盛田隆二　編集人・大野　彰

発行・ぴあ株式会社　〒102 東京都千代田区麹町2-5　振替＝東京2-43122
Tel 03-3261-9111(代表) 03-3265-1424(販売部) 03-3265-5584(編集部)

定価**680**円(本体660円)　雑誌64322-82　©ぴあ株式会社 *1993 Printed in Japan*　T1064322820684

